

# Alan Moore's WRITING FOR COMICS

**Alan Moore's on writing for Comics** (sobre escrever para os quadrinhos)

A maior dificuldade de escrever sobre qualquer atividade criativa, desde escrever sobre ela mesma até escrever sobre *automobile-devouring* (devorar automóveis) é que, na maioria das vezes, os artigos ou entrevistas que surgem parecem ser incapazes de se estenderem além das informações técnicas óbvias e listas de instrumentos recomendados. Eu não quero recair nessa mesma linha, dizendo qual máquina de escrever eu uso, ou qual tipo de papel carbono eu acho melhor, já que esta informação não fará a menor diferença na qualidade do que você escreve. Do mesmo modo, eu não acho que uma análise pormenorizada do meu processo de trabalho seja muito útil, já que eu imagino que ele varia drasticamente de história para história, e todo escritor tende a desenvolver sua própria abordagem em resposta a suas próprias circunstâncias.




Além disso, eu não quero produzir nada que lembre, nem remotamente, algo do tipo "*How to Write Comics - The Alan Moore Way*". Ensinar gerações de novos artistas e escritores a copiar a geração que os precedeu foi uma idéia estúpida, da época em que a Marvel lançou seu livro "**How to Draw Comics - The Marvel Way**" e seria igualmente irresponsável de minha parte instruir escritores emergentes ou já consolidados sobre como escrever títulos doentios e extravagantes do tipo "*Dawn transformed the sky into an Abattior*" (o alvorecer trasformou o céu num abatedouro) ou qualquer coisa do gênero. John Buscema é um bom artista, mas a indústria não precisa de cinqüenta pessoas desenhando como ele, e menos ainda de cinqüenta escrevendo como eu. (*nota do tradutor: do jeito que anda a coisa aqui no Brasil, até mesmo um livro "obsoleto" como esse seria muito bem-vindo! - eu até aprendi alguma coisa com ele.*)

Com tudo isso em mente, gostaria de tentar expor algo que acrescente a este extenso capítulo como podemos realmente pensar sobre a arte de escrever quadrinhos, o que é melhor que uma lista de detalhes específicos. Gostaria de falar sobre abordagens e processos mentais que se escondem sob a escrita como um conjunto, mais do que a forma como esses processos terminam no papel. Como eu vejo a situação, o modo que nós pensamos o ato de escrever inevitavelmente toma a forma dos trabalhos que produzimos. Tomando a maior parte da produção corrente das principais companhias de comics, a mim parece que um amplo fator de contribuição ao desânimo geral devem ser os famigerados

processos estagnados de pensamentos promovidos por elas. Seguramente, em termos das convenções gerais de escrita para quadrinhos neste momento, minha tendência é ver as mesmas estruturas mecânicas da trama e a mesma abordagem funcional de caracterização sendo usada muitas e muitas vezes, até o ponto em que as pessoas encontram dificuldade em imaginar onde poderiam estar maneiras diferentes de fazer as coisas.

Como nossos pressupostos básicos sobre a profissão vêm se tornando cada vez mais obsoletos, achamos que isso se refere mais a um problema de criação de trabalhos de alguma relevância para um mundo que se altera rapidamente, no qual a indústria e os leitores que a sustentam realmente sejam considerados. Por relevância, já que toquei no assunto, não quero dizer histórias sobre relações raciais e poluição, ainda que elas certamente sejam boa parte disso. Falo de histórias que realmente tenham algum tipo de sentido com relação ao mundo ao nosso redor, histórias que reflitam a natureza e a textura da vida nestes últimos anos do século vinte. Histórias que sejam úteis, de alguma maneira. Reconhecidamente, seria mais ou menos fácil para a indústria viver confortavelmente por um tempo alcovitando grupos especializados em histórias à antiga ou simples escapismo, mas a empresa que trabalha exclusivamente com esse tipo de assunto é, no meu entender, impotente, e merece apenas um pouco mais de consideração ou interesse que uma indústria de cartões de aniversário.

O motivo pelo qual escrever quadrinhos seja talvez até mesmo mais interessante que desenhá-los é que escrever acaba sendo o estopim de todo o processo. Se o que for pensado antes de escrever for inadequado, o script (enredo) é inadequado. Desse modo, até mesmo sob as mãos dos melhores artistas do mundo, a história finalizada vai lamentar a falta daquilo que nenhuma soma de imagens coloridas e impressos pomposos poderia substituir, ou mesmo esperar uma remuneração. Para mudar os quadrinhos, nós precisamos mudar a maneira de pensar a sua criação, e a investigação a seguir deve ser vista apenas como os primeiros e toscos degraus para este fim.

Para querer algum lugar melhor para começar, talvez seja interessante começar por uma extensa consideração sobre os quadrinhos e suas possibilidades, e extrair nosso método de dentro dela. Para pensar sobre quadrinhos você tem que ter alguma idéia sobre o que é o assunto que você está tratando. É aqui que começa a nossa primeira dificuldade: no esforço de definir os quadrinhos, muitos autores têm arriscado pouco mais que comparações nos desenhos, entre uma técnica e outra, mais grosseiramente aceitáveis como formas de arte. Quadrinhos são descritos em termos de cinema e, com efeito, muito do vocabulário que emprego todo dia nas descrições das cenas para qualquer artista provém inteiramente do cinema. Falo em termos de close-ups, long-shots, zooms e panorâmicas; é uma linguagem convencionada de instruções visuais precisas, mas ela também nos leva a definir os valores quadrinhísticos como sendo virtualmente indistinguíveis dos cinematográficos. Enquanto o pensamento cinematográfico têm, sem sombra de dúvida, produzido muitos dos melhores trabalhos em quadrinhos dos últimos trinta anos, eu o vejo, como modelo para buscar nosso próprio meio, sendo muitas vezes limitante e restringente. Por sua vez, qualquer imitação das técnicas dos filmes através dos quadrinhos acabam perdendo, inevitavelmente, na comparação. É claro, você pode usar seqüências de cenas de forma cinematográfica para tornar seu trabalho mais envolvente e animado que o de quadrinhistas que não dominem este truque ainda, mas, no final, você acaba ficando com um filme sem som nem movimento.

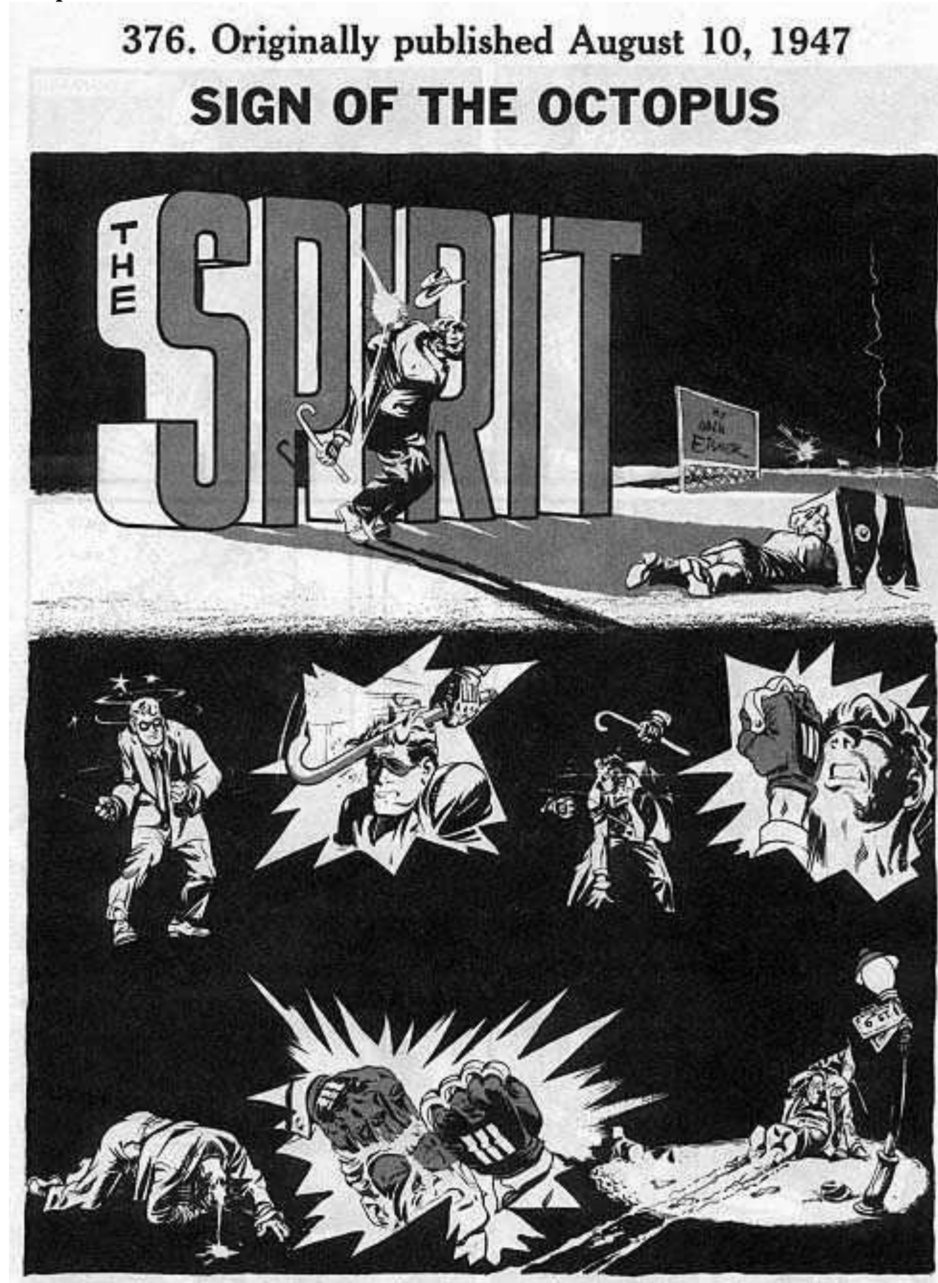
O uso de técnicas de cinema pode ser um avanço para as convenções de escrever e desenhar quadrinhos, mas, se estas técnicas forem encaradas como o ponto culminante ao qual a arte dos quadrinhos possa aspirar, nosso meio está condenado eternamente a ser um primo pobre da indústria cinematográfica. Isso não é bom o bastante.




Quadrinhos também costumam ser vistos em termos literários, ambicionando traçar comparações entre seqüências quadrinizadas e formas literárias convencionais. Assim, as "histórias curtas" dos quadrinhos seriam exatamente baseadas por fórmulas clássicas de escritores como O. Henry e Saki (*nota do tradutor: nunca vi mais gordos na minha vida*), com o desfecho surpresa no último quadrinho. Com menos inteligência ainda ("mais idiotamente falando"), uma história com mais de quarenta páginas é automaticamente comparada a um romance, perdendo, uma vez mais, terrivelmente com a comparação. Com toda a boa vontade do mundo, se você tentar descrever a GRAPHIC NOVEL DA CRISTAL (*aquela personagem mutante e pentelha publicada nas revistinhas dos X-MEN pela Ed. Abril*) nos mesmos termos em que descreveria MOBY DICK (*o livro, não a versão CLASSICS ILLUSTRATED de Sienkiewicz, se bem que a idéia coontinua a mesma*), você está simplesmente procurando encrenca. Opondo-se à idéias de filmes sem som nem movimento, teremos romances sem extensão, profundidade e sentido. Isso também não é bom o suficiente.

Para piorar as coisas, toda vez que se usam técnicas de outras linguagens, há uma tendência dos criadores de quadrinhos em permanecerem eternamente se inspirando no passado... Olhando o que vem sendo descrito como trabalhos cinematográficos nos quadrinhos, normalmente encontramos alguém falando que tirou suas idéias sobre cinema quase que inteiramente do trabalho de Will Eisner, e, de preferência, do que ele fazia há trinta ou quarenta anos atrás. Não é um mal começo, eu admito, exceto que a maioria das pessoas parece se contentar apenas com aquilo. Eisner, no auge do Spirit, utilizou as técnicas cinematográficas de pessoas como Orson Welles, com brilhantes resultados. Seus imitadores também usam as técnicas cinematográficas de Welles, mas, de "segunda-mão", esquecendo que Eisner estava aprendendo com a cultura que o cercava naquele tempo. Cinema nos quadrinhos equivalem a Welles, Alfred Hitchcock, e talvez alguns outros mais, tendo todos eles realizado seus melhores trabalhos há uns trinta anos atrás. Por que não se tenta entender e adaptar o trabalho de pioneiros contemporâneos como Nicholas Roeg,

Robert Altman ou Francis Ford Coppola, já que se está procurando justamente uma abordagem realmente cinematográfica? Por que os valores literários nos quadrinhos devem ser determinados pelos valores dos pulps (*literatura barata, tipo livrinhos de bolso de faroeste ou a coleção SABRINA*) de trinta ou quarenta anos atrás, independentemente do valor que eles possam ter?




Melhor que apropriar-se de similaridades superficiais entre quadrinhos e filmes ou quadrinhos e livros na esperança de que a respeitabilidade e o prestígio dessas linguagens venham purificar-nos, não seria mais construtivo concentrar nossa atenção nas áreas onde os quadrinhos são **essenciais e únicos**? Não seria melhor que, ao invés de persistir em

técnicas de filmes que os quadrinhos podem reproduzir, tentássemos talvez considerar as técnicas de quadrinhos que os filmes **não podem reproduzir?**

Se, por um lado, acreditava-se que a garantia de maior liberdade criativa ou a divisão do conhecimento desenvolvido entre os artistas e escritores na indústria produziria um surto de uma impressionante criatividade e invenção, por outro lado, não é o nosso caso (*OBS.: ele* ***não*** *está falando do Brasil, e sim dos quadrinhos na Inglaterra e/ou Estados Unidos*). Com muito raras e honrosas exceções, a maioria do material de criação própria produzido pelas editoras independentes quase não se distingue da produção corrente que o precedeu. Me parece demonstrado que o problema não é, a princípio, de condições de trabalho ou de incentivo; o problema é de criatividade, e não será num nível básico dela que se poderá resolvê-lo. Eu não acho que esta solução virá sem uma melhoria drástica do padrão de escrita para quadrinhos, uma vez que, como disse no começo, o escritor é o estopim de todo o processo de criação. Para este fim, então, vamos mudar de assunto, onde darei o melhor de mim para descrever alguns dos problemas e do potencial que vejo dentro de vários aspectos no escrever para quadrinhos.

Uma vez mais, a dificuldade é saber por onde começar. A lista de considerações a serem feitas, mesmo para a mais simples historinha, é enorme, e ela realmente não interessa para o que nós escolhemos examinar primeiro.

Tudo está conectado, e cada item leva ao outro. Dessa forma, podemos igualmente tomar, a princípio, os elementos mais intangíveis e abstratos fora de seu contexto, antes de prosseguir nos aspectos mais refinados e precisos da obra. Um bom ponto de partida talvez seja aquilo que repousa exatamente no cerne de qualquer processo criativo: **a idéia**.

A idéia é aquilo sobre o qual a história trata; não é nem a trama da história, nem o desenrolar dos eventos dela, mas aquilo que a história essencialmente **é**. Como exemplo do meu próprio trabalho (não porque ele seja particularmente um bom exemplo, mas porque me sinto com mais autoridade para falar dele do que teria se fosse o trabalho de outra pessoa.), eu poderia citar o # 40 da revista SWAMP THING (*publicada pela Ed. Abril na revista Monstro do Pântano # 3*), "The Curse" (*"A Maldição da Lua Cheia"*). A história trata das dificuldades suportadas pelas mulheres nas sociedades masculinas, usando o tabu comum da menstruação como motivo central. Isso **não é** a trama da história - a trama diz respeito a uma jovem casada se mudando para uma nova casa, construída sobre o local onde havia uma antiga choupana indígena, que se vê possuída pelo espírito dominante que ainda residia ali, transformando-se num lobisomem. Eu espero que aqui a distinção entre trama e idéia tenha ficado bem clara, pois ela é importante, e ignorada por muitos escritores. A maioria das histórias em quadrinhos possui tramas nas quais o **único** assunto é a luta entre dois ou mais antagonistas. O resultado desse confronto, normalmente envolvendo alguma exibição "*deus ex-machina*" de algum superpoder, é igualmente a resolução da trama (*nota do tradutor: esse termo em latim refere-se ao fato da quase totalidade dos super-heróis estarem predestinados a usar seus superpoderes na solução da historinha, sem os quais ela mesma perderia sua razão de ser*). Além de uma banalidade extremamente vaga e sem graça do tipo "o bem sempre vencerá o mal", não há realmente idéias principais na maioria dos comics, fora a noção de que o conflito é interessante por si mesmo (*nota do tradutor: ...e, no entanto, VENDE!*).


DC


SOPHISTICATED SUSPENSE
75¢
40
SEPT. 85
SWAMP THING
BY
ALAN MOORE
STEPHEN BISSETTE
AND JOHN TOTLEBEN


0 70989 31715 09



















SWAMP THING 40 Published monthly by DC Comics, Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103. POSTMASTER: Send address changes to SWAMP THING, DC Comics Inc., Subscription Dept., P.O. Box 1308-F, Fort Lee, NJ 07024. Annual subscription rate $9.00. Outside U.S.A. $11.00 in U.S. funds.  Advertising Representative: Sanford Schwarz & Co., 355 Lexington Avenue, New York, NY 10017. (212) 391-1400.
Printed in U.S.A.
DC Comics Inc. A Warner Communications Company




De onde as idéias realmente vêm é, a primeira vista, a maior preocupação da maioria das pessoas interessadas em aprender como escrever quadrinhos e é, provavelmente, a única questão que as pessoas criativas se perguntam com mais freqüência. Sem surpreender, é também a questão que mais têm permanecido sem resposta. Se ameaçassem me torturar para que eu dê uma resposta concisa, provavelmente diria que as idéias parecem germinar na fértil encruzilhada entre as influências de outros artistas e minhas

próprias experiências. O estudo do trabalho de outras pessoas fornece indicadores úteis de como formular idéias, mas o impulso primordial vem de dentro do escritor ou criador, influenciado pelas suas próprias opiniões, seus preconceitos, por todas as coisas que têm acontecido com eles e por todos os elementos de sua vida que acabam por definir o tipo de pessoa que eles são. Não há substituto para a experiência prática, e se você quiser escrever sobre **gente**, você tem o dever de desprezar os "comic books" e sair por aí procurando coisa melhor que estudar o modo como Stan Lee ou Chris Claremont descrevem pessoas (*outra nota do tradutor: cuidado; a arrogância, quando não mata, pega! E eu ainda não aprendi a agradar o público que nem esses dois cretinos*).

Torna-se importante para mudar sua percepção notar pequenas circunstâncias peculiares que poderiam, de outro modo, passar desapercebidas, estudando nosso próprio convívio e o relacionamento com as pessoas e os acontecimentos que nos rodeiam até você sentir que desenvolveu um ângulo coerente em cima da vida e da realidade, ao menos tão longe quanto ter a perspectiva sobre situações que indiquem a vinda de idéias próprias e originais. Eddie Campbell (*N.T.: outro que eu nunca ouvi falar*) tem desenvolvido um olho extraordinariamente singular e perceptivo para a trivialidade da existência, e isso lhe permite transformar coisas que poderiam, de outra maneira, parecerem ordinárias e indignas de nota, em algo ao mesmo tempo revelador e divertido. Minha tese é que você não pode ensinar as pessoas a terem a mesma percepção e idéias que o Eddie... você deve apenas seguir as orientações de sua própria cabeça, de um certo modo em direção a como você vê a vida e você perceberá que as idéias então virão espontaneamente, ao final, com apenas algumas sugestões. Um único e novo ponto de vista nunca é reduzido a uma única e nova coisa a dizer ou sobre a qual falar. Visto da maneira certa, tudo se transforma em fonte de idéias. Abrindo o jornal na página da economia e lendo sobre a escalada da crise do **déficit** internacional, algo que poderia parecer chato e duro de engolir à primeira vista é, na realidade, uma situação primorosamente louca que muito provavelmente vai afetar a vida de todos que vivem neste planeta pelas próximas décadas e mais além. Há um jeito disto se tornar interessante, talvez divertido, ou talvez aterrorizante, ao leitor comum? E se você contasse isso em termos de uma fantástica alegoria, situada num planeta alienígena com algo absurdo do tipo pele de rato servindo de dinheiro? A idéia de um punhado de alienígenas imbecis pondo irrevogavelmente seu planeta em polvorosa atrás de um punhado de peles de rato talvez seja divertida? E que tal se fizéssemos uma história implacavelmente séria e realista, substituindo os grandes interesses nacionais envolvidos por indivíduos, pessoas, para que o problema possa ser sentido em pequena escala, em termos de elementos humanos, talvez um comum agente de uma companhia de empréstimos tentando cobrar os pagamentos numa inóspita e hostil comunidade rural? Existe aí alguma coisa capaz de prender o interesse das pessoas por uns dez ou quinze minutos?

De outra maneira, talvez alguns incidentes do nosso próprio passado fornecem o germe de uma história. Quando criança, por exemplo, se meus pais me flagrassem num pequeno delito que eu tivesse certeza que eles não teriam como saber, algumas vezes ocorria-me que os adultos pudessem ter algum poder especial de saber de tudo, que mantinham escondido das crianças. Com efeito, algumas vezes tive a impressão de que todo mundo tinha tal habilidade, exceto eu, e que eu era a única pessoa excluída dessa conspiração telepática em massa (se você insistir neste tipo de coisa depois dos nove anos de idade,

você pode ser tanto um esquizofrênico paranóico quanto um escritor de quadrinhos, desde que você faça questão de manter alguma distinção - *N.T.: ISSO AÍ não é comentário meu! Já tava no texto original*). Usando este medo irracional como trampolim, seria possível alcançar talvez um tipo de fantasia à la Ray Bradbury sobre o universo infantil, ou talvez uma cruel história de horror psicológico sobre a paranóia como fenômeno em si, talvez tendo uma criança que sofria de complexo de perseguição que se tornou um agente de espionagem de baixo escalão, trabalhando incógnito do lado errado do Muro de Berlim (*OBS.: este texto é de 1988*), num mundo onde todos os seus horrores de infância tornam-se tangíveis e reais? Por favor, tenha sempre em mente que as idéias colocadas **não são** necessariamente **boas idéias**... elas apenas são alguns exemplos tirados da manga das formas pelas quais as idéias aproveitáveis podem ser conduzidas.

LOUISIANA.

LATE SUMMER

ABBY?

ABBY, WILL YOU JUST WAIT UP AND LISTEN?

JUST FOR A MOMENT?

JUST LISTEN?

OKAY.

ABBY, WE'RE NOT GOING TO FIND HIM.

WE DON'T KNOW FOR SURE THAT HE CAME HERE AFTER VIRGINIA. WE DON'T EVEN KNOW IF HE'S STILL ALIVE!

ABBY, LISTEN, WE GOT PROBLEMS OF OUR OWN.

WE HAVE TO FIND SOMEPLACE TO LIVE, WE HAVE TO FIND JOBS...

WE HAVE TO FIND ALEC.

YEAH. WELL, YEAH, SURE WE DO... BUT AFTER WE GOT ALL THE OTHER STUFF STRAIGHTENED OUT.

I MEAN, WHERE ARE WE SUPPOSED TO START, FOR GOD'S SAKE? LOOK AT THIS PLACE, ABBY. IT'S VAST.

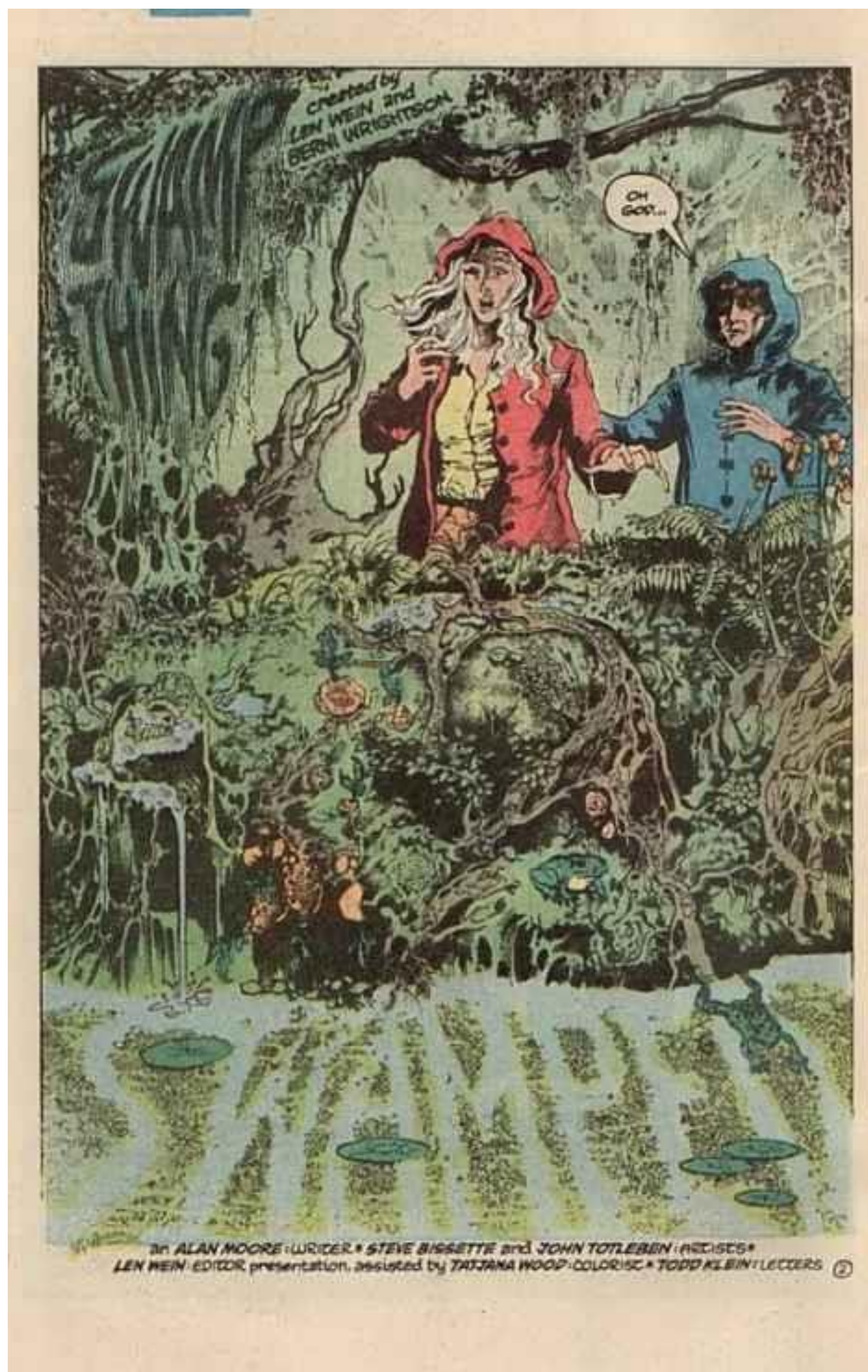
IT'S VAST AND IT'S GRAY AND IT'S ALSO BEEN RAINING FOR WEEKS AND I'M TIRED AND I THINK WE SHOULD GO BACK TO OUR MOTEL...

I MEAN, IS THAT UNREASONABLE?

ABBY?



THE SAGA OF SWAMP THING 22 Published monthly by DC Comics Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103. POSTMASTER: Send address changes to DC Comics Inc., Subscription Dept., PO Box 1308-F, Fort Lee, NJ 07024. Annual subscription rate $9.00. Outside USA $10.00.  Printed in USA. Advertising Representative: Sanford Schwarz & Co., 355 Lexington Avenue, New York, NY 10017. (212) 391-1400.
DC Comics Inc. A Warner Communications Company




Eu deveria talvez assinalar que, ao construir uma história, nem sempre é preciso começar por uma idéia. É perfeitamente possível arrumar inspiração para uma história pensando apenas em macetes técnicos puramente abstratos ou numa seqüência de cenas ou em qualquer coisa parecida. Em algum lugar do processo, de qualquer maneira, uma idéia coerente deve começar a surgir do trabalho além dos seus simples maneirismos. Se acontecer de você pensar primeiro numa nítida e curta seqüência de quatro quadros, muito bem, mas você deve então tentar explorar mais o tipo de caráter ou de idéia que os quatro quadros melhor expressem. Como exemplo do meu próprio material, uma idéia original

que eventualmente é elogiada dos primeiros quatro ou cinco episódios que fiz com o Monstro do Pântano, toma forma como um punhado de idéias desconexas para seqüências que tinham um pequeno significado, individualmente: uma ótima idéia era utilizar a capacidade de camuflagem do Monstro do Pântano [nota do mushi: imagens acima]... talvez ter parte de sua perna ou do corpo visível no cenário de modo que tanto o leitor quanto os outros personagens não percebam que estão olhando para a criatura do pântano durante alguns segundos. Isto acabou sendo as duas primeiras páginas do # 22 da revista SWAMP THING, no episódio "Swamped" (*publicada como "Possuído pelo Pântano", na revista NOVOS TITÃS # 5*). Outra idéia que tive, ao mesmo tempo, envolveu o modo de trabalhar com os outdoors "Burma Shave", cuidadosamente espaçados e rimados, usados para percorrer ao longo das estradas da América numa seqüência de letreiros rimados de tal maneira que a última linha da rima, "... Burma Shave." era, na verdade, mais visível na placa em si que dentro do espaço das letras. Isto efetivamente aconteceu nas duas páginas do # 26 (*publicado na revista SUPERAMIGOS # 23, mas* ***sem*** *esse truque dos outdoors*), mesmo não tendo nenhuma idéia ao realmente pensar na seqüência sobre a forma como ela se relacionaria ou qual parte dela participaria do conjunto da história. Eu mantive a idéia pendente até ter uma abertura onde pudesse inseri-la, e assim, quando tive de fazer algo drástico com o personagem Matt Cable, eu o peguei e o joguei numa cena de desastre de carro. O fato é que tive de manter as seqüências guardadas na geladeira até ter uma idéia para a história que as completariam. Como eu disse antes, ninguém precisa começar por uma idéia, mas, em algum ponto ao longo do processo, uma idéia é necessária, admitindo-se que este trabalho deva ser de algum impacto.

Nós assumiremos que, a partir de agora, temos uma idéia trabalhável, algo que gostaríamos de dizer e sentir que podemos dizer com convicção. Antes de encaminharmos o problema, deveríamos perceber que, em qualquer ato de comunicação, existem ao menos dois participantes. Em termos de criatividade, estes participantes são o artista e a sua audiência. Se você está prestes a despender um monte de tempo preparando a sua imagem, talvez seja vantajoso ao menos gastar um pouco numa rápida consideração sobre a pessoa para a qual a mensagem se dirige. Obviamente, uma vez que estamos falando sobre audiência em massa, de milhares de indivíduos, não há como o artista entender os gostos e aversões de cada um deles. A resposta convencional ao problema, ao menos como ficou evidente pelo comportamento de muitas das principais companhias de comics, é tentar não ofender ninguém. Eu tive ao menos um editor do ramo dizendo que não há sentido em tirar da alienação ao menos um leitor que seja, sendo que o melhor a fazer é "**suavizar**" os diálogos ou as cenas em questão até que não haja mais nada que possa ser criticado pelo mais sensível membro da audiência (*N.T.: ele realmente está falando sobre os States e sobre a Inglaterra. Se bem que, depois dos códigos de ética da Rede Globo e das Senhoras de Santana, não sei não...*). Levando esse raciocínio ao extremo, isso sugere que um leitor hipotético ao qual o artista deve se dirigir com sua história é um afrescalhado moralista extremamente afetado que tem um peripaque à primeira sugestão de algo mais carnal que um beijo de boa noite sobre a testa. Isso não apenas reforça a idéia de que os quadrinhos

são, de alguma maneira, ofensivos por sua própria natureza, e que só serão tolerados enquanto se mantiverem dentro de suas coleiras - aliás, muito bem apertadas, diga-se de passagem - como também falham por não considerarem o enorme número de leitores em potencial não dispostos a perderem seu tempo com papinha de nenê literária. Há algo estranho em ser ofensivamente inofensivo, e, uma vez que não estou sugerindo em nenhum momento que todos os quadrinhos devam ser destinados a depravados cínicos recém-saídos da adolescência (*N.T.: qualquer semelhança com o público de fanzines aqui no Brasil **não é** mera coincidência. Liberdade total é muito bom, mas competência é o que essa joça de país e de indústria cultural precisam!*), ao menos se deveria perceber que a audiência potencial além desses caras é, de longe, muito variada e grande demais para se aplicar quaisquer critérios restritivos baseados em quadros hipotéticos completamente não-confiáveis de um imaginário "**leitor-padrão**". O conceito de um "leitor-padrão" é completamente retrógrado, ao tentar criar um leitor que não existe. Eu conheço muito poucas pessoas que se acham "leitores padrão de quadrinhos", e menos pessoas ainda que demonstrem ser realmente convencionais quando examinadas mais de perto. Um meio de comunicação tão pequeno como este tem realmente um padrão significativo que possa ser definido a partir de seu público?

Na minha opinião, a melhor maneira de lidar com o problema é deixar o material encontrar seu próprio nível e sua própria audiência. Mas, uma vez que ao não definirmos nossas hipóteses de trabalho acabamos produzindo leitores imaginários, é óbvio que temos que achar algum meio de compreender a parte que o leitor ocupa no processo criativo. Uma vez mais, eu imagino que fique menos problemático tomar o problema pelo seu extremo. Ao invés de pensar sobre o que poderia afetar o leitor negativamente para então expurgar qualquer traço disso no trabalho, por que não pensar sobre coisas que provavelmente afetam o leitor positivamente? Novamente, temos aqui o problema de como definir o que melhor funciona para uma extensa faixa de pessoas, mas ao menos, neste exemplo, há uma série de modelos úteis para basear nosso pensamento. Um deles é a banal mas sempre criativa **piada**.

Piadas não são, em geral, dirigidas a um público específico; elas apenas acontecem! Estranhamente, o critério do que seja ou não uma boa piada não parece ser altamente contestado, como quando falamos sobre filmes, livros ou quadrinhos. Algumas pessoas gargalham alto, a diversão de alguns é um pouco mais contida, um ou dois não riem mesmo. Seja qual for a reação, a piada serviu aos seus propósitos e afetou várias pessoas diferentes com o melhor de sua capacidade em relação aos sensos de humor de cada um. A pessoa que chega a princípio com a piada não faz idéia da pessoa que eventualmente vai escutá-la... ela apenas acha a piada engraçada. Se ela o faz rir, há uma ótima chance dele fazer uma porção de pessoas rirem também. Eu até arriscaria dizer que muitos dos escritores de esquetes (*N.T.: quadros humorísticos de programas de televisão*) se contentam em confiar na sua própria intuição sobre o que é engraçado, mesmo que tenham assistido entrevistas com comediantes como Max Wall (*outra N.T.: esse deve ser lá da terrinha do Alan Moore*), parecendo que há um esforço muito grande no pensar sobre o que exatamente faz as pessoas rirem. Há, seguramente, alguns princípios óbvios de humor que são quase certeza de provocar risadas como resposta, não importando qual a disposição ou a situação da pessoa que ouve a piada possa ter. Compreender essas reações humanas imediatas é uma

ferramenta de humor criativo muito mais útil que qualquer consideração sobre um "público-padrão" possa ter.

Pensando sobre um processo geral básico que afete um amplo espectro de seres humanos muito melhor que uma noção ou idéia específica que não afetaria sequer um único tipo de leitor hipotético, será possível chegar a uma compreensão de um dos mecanismos fundamentais das reações humanas. É possível olhar muito bem de perto para nossas próprias reações e respostas e fazer algumas deduções felizes sobre as respostas básicas de sua leitura. Se você quiser escrever uma história de horror, pense primeiro no tipo de coisa que horroriza você. Analise seus próprios medos a fundo o suficiente e poderá ser capaz de chegar a algumas conclusões sobre a matéria-prima dos medos e das ansiedades humanas. Seja implacável ao fazê-lo, e submeta a si mesmo num enorme sofrimento emocional se for necessário para ter respondida essa questão: o que me deixa horrorizado? Imagens de criancinhas morrendo de fome na África me horrorizam. Por que isso me deixa horrorizado? Isso me horroriza porque não consigo ficar pensando em crianças minúsculas nascendo num mundo de fome, miséria e horror sem nunca conhecer nada além da dor e do medo, e não saber nunca que poderia possivelmente haver algo mais que precisar de comida tão desesperadamente quanto um homem sufocado precisa de ar e nunca ouvindo nada além de choro, lamentações e desespero. Sim, muito bem, mas **POR QUE** não consigo pensar nisso? Não consigo ficar pensando nisso porque gosto de sentir o mundo como tendo alguma forma de justiça e de ordem sem os quais muito da existência pareceria sem sentido, e eu penso que para essas crianças não há a menor possibilidade delas sentirem o mundo nestes termos. Também sei que, se estivesse naquela mesma situação, também não seria capaz de ver qualquer situação além da fome e miséria juntos. Então, isso significa que não haveria nenhuma ordem, nenhuma razão para a existência? É isso que faz borrar-me todo ("*horrifies the shit out of me*") toda vez que vejo aquelas titicas de mosca agonizando no noticiário das seis (*pelo horário da Inglaterra ou dos Estados Unidos*). É. Provavelmente é isso! O que me assusta mesmo provavelmente não é o que está acontecendo com eles, mas o que isso **implica** para mim. Aquilo não é uma causa nobre, incrivelmente fácil de ser encarada, mas é o tipo de trabalho sujo que você tem que encarar para ter alguma compreensão válida do material no qual você está trabalhando.

Este material são pensamentos humanos, sentimentos humanos e idéias humanas. Tudo no nosso mundo, desde a estrutura familiar até a bomba de nêutrons tem sua origem nesta área, e qualquer um que pretenda fazer uma bagunça com a consciência de massa para uma missão vital de estar ciente do material, está lidando com e como isso se comporta em certas circunstâncias. Para este fim, se considerarmos uma pessoa que eventualmente for ler sua história em quadrinhos, o denominador comum pelo qual você vai atrás não é o minúsculo denominador comum da receptividade do público, e sim o denominador comum da humanidade básica. Se você está lendo isso, há uma ótima chance de que você seja um ser humano. Há também uma boa chance de que, não importa o quão único e essencial você seja ou pense que é, existam certos mecanismos básicos que você partilha com membros conservadores do parlamento, mineiros de Yorkshire, lésbicas radicais e policiais. Se você puder identificar e usar estes mecanismos para sua própria satisfação, então você terá muito mais base para produzir uma arte mais proveitosa que se gastasse seu tempo alucinando um consumidor padrão imaginário e tentando desesperadamente marretar seu trabalho numa forma que agrade seus altamente hipotéticos gostos e critérios.

Muito bem, agora então nós temos nossa idéia básica e ao menos, alguma noção de que tipo de coisa é provavelmente o que melhor afeta uma ampla faixa de nossos leitores. Neste ponto, podemos começar a considerar a forma real que a comunicação de nossas idéias deva ter. Antes de descermos até detalhes mais refinados dos mecanismos internos das histórias, a primeira coisa a ser considerada é a sua forma básica e a sua estrutura. Para maximizar os efeitos da idéia que você está tentando comunicar é preferível dar à história algum tipo de forma definida que tenha uma maneira certa de unidade e senso de integridade que produza uma impressão coerente e organizada na mente humana. Há tantas formas de histórias como existem formas na natureza. Algumas delas são irregulares, outras, regulares, todas elas com suas vantagens e desvantagens e possibilidades. Presumivelmente, você escolherá uma estrutura que pareça acomodar, da melhor maneira possível o efeito que você deseja para a história, mas, além disso, não importa realmente qual a estrutura escolhida. O importante é que você entenda a estrutura do trabalho que está criando, seja qual for a estrutura que possa vir a ter. Se você escolheu desviar-se do assunto, então tudo bem, apenas enquanto você estiver atento ao que está fazendo e porque você está fazendo, e atento às conseqüências no efeito global da história.

Algumas estruturas são óbvias e evidentes por si só. Uma que eu uso muito, provavelmente além da conta, é a estrutura básica elíptica, onde os elementos do começo da história refletem eventos que estão para acontecer no fim, ou onde uma frase ou imagem particular será usada no início e no fim, agindo como extremidades para situar a história, num senso de esmero e unidade. Outra estrutura é iniciar a partir do meio da história e preencher o passado ao mesmo tempo que avança com a trama no futuro, movendo desse modo ambas as situações com a narrativa ao mesmo tempo. Um exemplo disso seria "A Time for Running" do # 26 da SWAMP THING (*publicada na SUPERAMIGOS # 23, com o nome "Dia de Fuga"*). A ação começa no meio, com o Monstro do Pântano e Abby correndo através do pântano, sendo preenchida com os eventos que os levaram àquela situação ao mesmo tempo em que mostramos a história prosseguir, desdobrando-se no presente. Uma estrutura mais completa seria uma que tomei emprestada de Gabriel Garcia Marquez, na segunda parte de "Nukeface Paper" [nota do mushi: imagens abaixo^^]em SWAMP THING # 36 (*publicada com a primeira num único episódio, em SUPERAMIGOS # 35*). Aqui, temos uma história inteira contada por cada personagem, dependendo do quanto da ação central aconteceu com eles, individualmente. Desse modo, nenhum dos personagens tinha a história toda, mas com cada novo relato dos eventos nós conseguíamos um pouco mais sobre a situação até finalmente percebermos que a montanha-russa está completa e que o quadro todo está finalmente diante de nós, se bem que desdobrada numa forma insólita e - espero eu - interessante. Uma estrutura mais simples seria a da SWAMP THING # 34 (*publicada na SUPERAMIGOS # 34*) onde a peça central era um poema erótico-abstrato de oito páginas, e o resto da história, simplesmente a moldura daquela peça central.

OFFICER BERNHARDT:


















TREASURE MONROE:





















Ainda assim, todas essas são estruturas formais e não há razão pela qual os escritores de quadrinhos aspirantes devam recolher suas noções de estrutura a partir de parâmetros tão limitados como os meus. Retornando novamente a Eddie Campbell, ou sem dúvida a Phil Elliott ou Ed Pinsent ou um sem-número de outros atraentes talentos que têm emergido nestes últimos anos, alheios ao mercado corrente humoristas, nós encontramos formas de histórias que são radicalmente diferentes de qualquer das formas mais convencionais descritas acima. Eddie Campbell tende a dar às suas histórias um tipo de estrutura anedótica informal que espelha precisamente o modo no qual as piadas são usualmente recontadas de pessoa para pessoa intercaladas por pequenas lembranças e

desviando-se do assunto deixado intacto. As histórias sugerem ter uma estrutura precisamente controlada, mas parecem, de alguma maneira, muito mais naturais e orgânicas que uma porção de estruturas mais cientes de si mesmas que eu tenho usado ocasionalmente. Phil Elliott descreve suas histórias como tendo um "A" e um "B" para definir o começo e o fim com tipo de narrativa exploratória e não-linear, que toma lugar entre esses dois pontos. Essas são todas abordagens válidas, e olhando para elas com olhos analíticos certamente se mostram utilizáveis para chegar à idéia do que a estrutura realmente é e o que sua abordagem própria do assunto poderia ser.

Neste ponto, talvez eu deva sublinhar que, muito embora esteja apresentando estas várias facetas e elementos das histórias a fim de que pareçam fazer sentido para mim, não há razão pela qual você deva realizar a sua história seguindo esses passos exatamente ao pé da letra. Ao invés de começar com uma idéia-base você decide que teve uma ótima idéia para uma estrutura de história e então sai atrás de uma idéia que melhor convenha a essa estrutura. O episódio de "V DE VINGANÇA" intitulado "Vídeo", por exemplo, era uma história onde a estrutura foi concebida primeiro: seria possível contar uma história usando apenas diálogos absolutamente incidentais acontecendo num televisor? A estrutura encabeçou a idéia básica da história, e quando surgiu um lugar conveniente no contínuo dos episódios da série onde essa estrutura podia ser aproveitada, eu a empreguei. Uma simples imagem, uma simples linha de diálogo, qualquer uma delas pode ser o início de uma história. Minha tese é que, em algum lugar ao longo da linha, em qualquer lugar que você comece, todos os vários elementos individuais que discutimos aqui serão examinados caso o trabalho esteja ficando tão bom quanto você possa fazê-lo.


BRU BOTTLE FULLA PETROL, BIT O' RAG...
HAHAHAHA HAHAHAHA HAHAHA
HERE IN EASTERHOUSE, WELL, VIOLENCE IS ON ITS WAY UP...
SID, ME AT THE MUNITIONS PLANT WANTS ME TO WORK LATE WITH HIM TOMORROW TO CATCH UP ON MY
HE SAYS I'VE GOT A LITTLE BEHIND!
HAHAHAHA HAHAHAHA HAHAHAHA!
I MEAN, MY MATE...
STANDING BESIDE THIS OLD SARACEN HE WAS, SEE...
GOT A BULLET RIGHT IN 'IS EYE...
ANYWAY, IF I SHOW HIM I'M WILLING TO GET STUCK IN, I THINK HE MIGHT TRY ME IN A MORE ADVANCED POSITION!
YOU WHAT?
PROMOTION, SID! I THINK HE'S GOT 'IS EYE ON ME!
ONLY THE OTHER DAY HE SAID I HAD BIG THINGS IN FRONT OF ME!




Agora que temos alguma idéia sobre estruturas, o próximo passo é considerar o próprio ato de contar histórias, que, para efeito de discussão, será definido aqui como a forma pela qual as histórias se movem e se comportam dentro dos limites da estrutura. Uma vez que agora atingimos uma área melhor definida da composição de histórias, é muito mais fácil ver os elementos que vão caracterizar as dificuldades do processo de contar histórias. Sem nenhuma ordem em particular, áreas proeminentes dentro de um conjunto de instrumentos narrativos, incluindo cenas de transição, velocidade da narrativa, ritmo,

suavidade do fluxo e todos os outros aspectos que dizem respeito mais à história propriamente dita que ao desenrolar dos eventos dentro da mesma.

Transição, o movimento de uma cena para outra, é um dos mais intrincados e intrigantes elementos de todo processo de escrita. O problema é mover de um lugar ou de um tempo a outro sem fazer algo drástico ou desajeitado que poderia comprometer o delicado fio do envolvimento do leitor com a história. Se a transição for tratada da maneira errada, isto fará o leitor "**despertar**" depressa demais para o fato de estar apenas lendo uma história; se você gastou toda a primeira cena construindo o envolvimento do leitor com a trama e os personagens, certamente não vai querer que nada o devolva à realidade. Uma vez que até mudanças de cenário requerem com freqüência um tipo de quebra, seguindo uma pausa entre o final de uma cena e o começo de outra, o intervalo de transição é um dos lugares onde muito provavelmente você se arrisca a perder o interesse do leitor se não for trabalhado adequadamente.

Como eu vejo, uma história bem sucedida de qualquer tipo deve ser quase como uma hipnose; você fascina o leitor com sua primeira frase, o conduz mais adiante com a segunda, e o tem em transe suave por volta da terceira. Então, tendo cuidado em não acordá-lo, você o leva adiante por entre os estreitos caminhos de sua narrativa, e, quando ele estiver completamente perdido para a história, tendo-se entregado a ela, você o acerta com uma terrível violência, como uma tacada de um bastão de softball, e assim, o deixa implorar pela saída na última página. Creia-me, ele vai agradecer por isso.

Uma coisa importante é que o leitor não acorde até que você assim o queira, e a transição entre as cenas é o ponto fraco do encanto que você está tendo um trabalhão para lançar sobre ele. De uma forma ou de outra, como escritor você tem que vir com seu próprio repertório de macetes e truques com os quais você constrói o intervalo de credibilidade que a mudança de cena representa, tomando emprestado alguns conselhos de outros escritores e, se Deus quiser, quem sabe, trazendo um pouco dos seus próprios. Um que tenho usado em excesso, a julgar pelos comentários que colhi em revisões ou em cartas dos leitores, é o uso da sobreposição ou coincidência de diálogos. Ou seja, é algo muito melhor do que recair no velho e estropiado "*Enquanto isso, na Sala de Justiça...*" ou algum cacoete parecido, e é mais largamente aplicável que algumas das mais arrojadas idéias experimentais sobre mudança de cena, muitas das quais só possuem, na maioria das vezes, um uso limitado.

Uma coisa que acabo fazendo que facilita a transição e é, alguma vezes, tudo o que se precisa para realizá-la, é escrever tendo como idéia básica a **página**, de modo que a ação do leitor de virar a página se torne o "compasso" no qual eu mudo de cena sem perturbar o ritmo da história. Outra abordagem é variar a técnica de sobreposição de diálogos e usar a sincronicidade da imagem mais que palavras ou até mesmo uma articulação coincidente de idéias vagas e abstratas. É até mesmo possível usar a cor para mudar de cena: o fim de uma cena que tenha uma porção de troca de tiros e derramamento de sangue poderia terminar com um close no brilhante sangue vermelho todo espalhado sobre o piso branco. O quadro seguinte poderia, de repente, cortar para uma praça comercial na Itália, num close de uma barraca de um florista com uma vasta profusão de flores vermelhas tomando a maior parte da cena. Neste exemplo, a simples manutenção da cor vermelha provavelmente é suficiente para conduzir com sucesso o leitor à transição.

A transição nem sempre tem que ser suave. Se você for habilidoso o suficiente, algumas vezes você pode usar uma transição muito abrupta, com tal elegância que ninguém irá perceber qualquer quebra no fluxo até que o momento tenha passado e o leitor já esteja devidamente absorvido pela próxima cena da história. Um exemplo que vem do cinema seria o estonteante artifício que Hitchcock usou em "OS PÁSSAROS"; ao encontrar um corpo destroçado pelas aves, com os olhos vazados, a heroína abre sua boca e inspira, obviamente prestes a soltar um grito ensurdecedor. Ao invés de mostrar o grito, Hitchcock corta, de repente, para a próxima cena, num close-up de um motor guinchando, num barulho amplificado e dissonante como o que se formou na cabeça de quem assiste, como o grito que se estava esperando ouvir. A mudança brusca na cena é surpreendente, mas Hitchcock consegue usar o senso de surpresa com fins positivos, acentuando o prazer da história muito mais que dispersando a atenção. Isto não funcionaria num meio quadrinhístico, mesmo usando efeitos com onomatopéias, mas não há razão pela qual uma mente com iniciativa não possa encontrar uma forma de adaptar as bases deste artifício numa seqüência de palavras e imagens fixas.

Transições, embora importantes em si mesmas, podem também ser consideradas como parte de um tópico geral sobre **espaçamento** ou **compasso**. O compasso, apesar de, quando feito corretamente, nem é percebido pelo leitor, é uma parte integrante da história, determinando a progressão intelectual com a qual o leitor se move através da história e o **timing** (*a temporização*) dos eventos dentro da história para uma melhor impressão. A maneira mais simples e mecânica de entender o timing nos quadrinhos é aprender quanto um leitor gasta num quadrinho antes de passar para o próximo. A princípio, ele leva um certo tempo lendo as legendas e os balões de diálogo. Um quadrinho contendo um padrão de 35 palavras levará talvez cerca de sete ou oito segundos para ser lido, dependendo da complexidade da imagem que o acompanha. Uma simples imagem gráfica sem nenhum balão nem legenda talvez tome três segundos (*N.T.: num país de analfabetos viciados em televisão talvez demore um pouco mais, mas, deve ser por aí mesmo.*). Se você ler algumas histórias tendo o timing em mente, em breve você terá uma intuição útil sobre quanto o leitor demora em cada quadro. Ainda que isto lhe dê um rígido controle, tal qual a montagem do tempo desfrutada pela indústria cinematográfica (o qual tem suas próprias desvantagens), sem dúvida ele confere a você algum princípio de controle sobre quanto demora para os olhos dos leitores serem guiados ao longo da página, ou através da história como um todo.


A MENINA DEVIA ME CONHECER MELHOR.









O compasso deve engrenar tendo a cena na mão. Uma cena pensativa que exige atenção provavelmente funcionaria melhor com um ritmo completamente lento. Uma cena de ação rápida, talvez uma cena de luta, muito provavelmente funcionaria melhor ao mover-se tão rápido quanto possível. Compare algumas das cenas de luta silenciosas de Frank Miller [n.M.: acima]- as quais se movem muito rápido, fluindo de imagem para imagem com a velocidade de um conflito em tempo real, não interrompendo o leitor com pausas para ler montes de texto de acompanhamento - e as cenas de luta de escritores menores com algum

senso de movimento de cena é entrecortada pelos antagonistas despejando montes e montes de diálogo um ao outro. O que foi dito acima não são regras rígidas ou de fácil assimilação: tenho certeza que é possível escrever uma cena de ação com ritmo rápido e usar muitos diálogos, bem como sei que é possível aumentar a quantidade de detalhes nas próximas cenas para fazer uma longa seqüência muda que seja lida bem devagar. Ou seja, alguma intuição sobre como compassar as palavras é essencial para a construção de uma história, tanto para construir o suspense numa situação dramática, ou sincronizar uma **gag** para circunstâncias mais cômicas. Jogue com cenas silenciosas e veja como podem ser usadas para extender o momento de suspense até reforçar o impacto, se necessário. Experimente a noção de sincronia e veja o que acontece. No episódio "100 rooms" da série LOCAS TAMBIEN, Jaime Hernandez faz algumas coisas incrivelmente fortes com a estrutura do tempo e as executa com um genuíno **élan** (*arrojo*). Um exemplo seria quando o amargurado ex-fidalgo que tinha "seqüestrado" Maggie finalmente retira a mão de sua boca, confiante de que ela não vai gritar. Abruptamente, no quadrinho seguinte, cortamos para um momento futuro indefinido, no mesmo quarto; Maggie e seu raptor obviamente fizeram amor e o homem está sentado ao lado da cama, desculpando-se pelo seu comportamento [nM: abaixo]. Esta repentina, desconexa e deliberada quebra do compasso da história é desorientante, mas, de certa maneira, satisfatória. Não é nada que eu tenha me atrevido a tentar pessoalmente, mas demonstra apenas o que é possível se você tiver talento, nervos e imaginação suficientes. Você pode acrescentar elementos que realmente perturbem o fluir da sua história e ainda conseguir que eles atuem no contexto dela como um todo.


VOU TIRAR SUA MORDAÇA AGORA! PROMETE QUE NÃO GRITA? POR FAVOR? OLHA, SE FOSSE PRA FAZER ALGUMA COISA COM VOCÊ JÁ TINHA FEITO HÁ DIAS! QUER DIZER, VOCÊ SENDO ASSIM TÃO BONITA... QUER DIZER, É DIFÍCIL... S-SABE, NÉ...
BOA MENINA...
17




Basicamente, não há limites aos diferentes efeitos de narrativa e abordagem que sejam possíveis além dos limites impostos pela nossa própria imaginação. Tudo que se pede é que se pense sobre técnicas que se está usando, entendendo o que elas são e sabendo onde elas são aplicáveis. Mais importantes ainda, deve-se ter em mente que os vários artifícios narrativos só estão ali para dar a melhor expressão de sua história, ou de parte dela. Se você tiver uma idéia brilhante para um artifício desses e ele não for apropriado para a história que você está escrevendo, abandone-o. Quando os macetes narrativos oprimem a idéia que você estava tentando conduzir a princípio, então você está trabalhando em detrimento da história, muito mais que em benefício dela, e devem ser riscados sem dó nem piedade. Como muitas das intrincadas tramas descritas acima, a confiança no que você está deixando para trás e o que incluir em qualquer história determinada são coisas que vem apenas com prática e experiência, mas, uma vez que saiba pelo menos o que está procurando, provavelmente verá que essas coisas acabam vindo mais rápido do que se imagina.

**Alan Moore's on writing for Comics** (sobre escrever para os quadrinhos - 2ª parte)

Supondo que você agora tem alguma noção sobre as reais possibilidades à sua disposição para narrar uma história, nesta etapa passaremos às considerações sobre os elementos próprios do trabalho de ficção. Por conveniência, os principais elementos nesta categoria podem ser divididos em três setores básicos: **composição dos personagens**, **composição do ambiente** e, finalmente, **trama**. Comecemos com o ambiente, pois a natureza da trama e as motivações dos personagens serão amplamente determinadas pelo mundo em que eles vivem.

A tarefa do escritor, independente dele estar tentando descrever uma colônia em Netuno no ano de 3020 ou a vida em Londres por volta de 1890, é invocar uma sensação de realidade ambiental da forma mais completa e fluente possível. A maneira mais óbvia de se fazer isso é explicar as bases de seu mundo aos leitores através de legendas com texto ou diálogos expositivos, sendo este também, a meu ver, o método mais artificial e menos eficiente. Acontece que é também o método mais fácil, sendo por isso aplicado com tanta freqüência. Inversamente, a melhor maneira de dar aos seus leitores uma sensação de espaço e uma localização temporal e geográfica é, na minha opinião, a mais difícil, ao mesmo tempo que é a mais compensadora a longo prazo.

A melhor maneira, me parece, é primeiro considerar o ambiente com que você está trabalhando como um todo, em detalhe, antes mesmo de pô-lo no papel. Andes de escrever "V DE VINGANÇA", por exemplo, eu reuni uma enorme quantidade de informações sobre aquele mundo e seus habitantes, muitos dos quais nunca serão mostrados nos quadrinhos pela simples razão de não constituírem material essencial para o conhecimento dos leitores e que provavelmente não haveria lugar para encaixa-los na historia inteira. Não é importante. O que é importante é que o roteirista deve ter um quadro claro do mundo imaginário em todos os seus detalhes dentro da cabeça todo o tempo. Voltando à nossa colônia netuniana por um instante, vamos passar pelo tipo de detalhes que são essenciais à síntese de um quadro claro daquele mundo.

Primeiro, como seres humanos conseguem sobreviver em Netuno? Quais são os problemas físicos que teriam de ser superados antes que as pessoas pudessem viver naquele planeta e o que soaria como método plausível para a superação das possíveis dificuldades? O fato de Netuno ser constituído massivamente de gases deveria implicar numa quantidade de ambientes artificiais flutuantes interligados talvez por uma rede telecinética doméstica? Como o sistema telecinético funcionaria? Qual o efeito que a enorme gravidade no planeta tem sobre as vidas e a psicologia dos indivíduos que vivem lá? Qual o propósito de uma colônia em Netuno? É, por acaso, a exploração de minérios para serem consumidos na Terra? Qual é a situação política da Terra prevalecente neste ponto da história e como ela afeta a vida dos colonizadores? Há quanto tempo eles estão lá? A tempo suficiente para terem desenvolvido uma cultura própria? Se assim for, que tipo de arte produzem e que tipo de música compõem? Sua arte é opressiva e claustrofóbica como resultado das pressões de viver num ambiente tão fechado, ou as peças de arte e a música são cheias de luz e espaço para compensar o ambiente inibidor que os colonizadores são forcados a suportar? Como é mantido a lei na colônia netuniana? Que tipo de problemas sociais existem? Os terráqueos são a única espécie que conseguiu colonizar o planeta ou há outras raças alienígenas envolvidas no projeto de colonização? A humanidade encontrou de fato alguma raça alienígena em todas as décadas que se seguiram até a época em que se desenrola a nossa história ou ainda está sozinha no universo até onde ela sabe? Como

funciona a economia neste lugar? Como as pessoas se vestem? Como as família estão estruturadas?

Este foi o processo que me submeti quando compus o mundo de WARPSMITHS e a maneira como sua cultura era estruturada. Atravessei o mesmo processo com HALO JONES e V DE VINGANÇA. A questão é que, uma vez que você elaborou o mundo em todos os seus detalhes você será capaz de falar dele com confiança completa de modo trivial sem marretar a cabeça do leitor com excesso de informações.

Howard Chaykin procedeu assim com AMERICAN FLAGG. Ele elaborou os nomes das marcas de produtos e shows de TV, as tendências da moda e os problemas políticos para então somente seguir com a história e deixar os leitores captarem o clima geral no seu transcorrer. No primeiro episódio de American Flagg, vemos os flashes de shows de TV e anúncios que nos dão muito mais impressões genuínas do modo como os personagens pensam e vivem que uma enorme quantidade de legendas poderia passar. Além disso, há a vantagem de parecer muito mais natural, pois segue quase exatamente a maneira como captamos uma cultura estrangeira quando viajamos para o exterior. Nós não entendemos necessariamente tudo da cultura de cara, mas, gradualmente; à medida que captamos os detalhes do ambiente, atingimos uma consciência completa do conjunto, sua atmosfera única e os elementos sociais que o modelam. Quando um escritor manipula o ambiente desta maneira, **não** temos a sensação de estarmos recebendo uma gama de detalhes irrelevantes prensados contra nós apenas por que o dito cujo quer que saibamos o quão meticuloso ele tem sido na construção da história. Ao invés disso, temos a sensação de um mundo concebido de forma completa e detalhada realisticamente, onde os fatos transcorrem normalmente, mesmo que a história não esteja focalizada neles. Um mundo para situar a nossa história que esteja estruturado logicamente interrompe qualquer desconfiança do leitor e acaba arrastando-o àquele estado de hipnose que eu mencionei no meu artigo anterior.

Enquanto os comentários anteriores se referem especificamente a ambientes imaginários, se você está se atendo a um ambiente real, você precisa ser meticuloso ao extremo na sua concepção do mundo que você está expondo. Quando comecei a escrever o MONSTRO DO PÂNTANO, eu li a respeito da Loiusiana e seus rios e afluentes o tanto quanto pude e consegui reunir conhecimentos instrumentais sobre sua flora e fauna e sua constituição geral. Eu sei, por exemplo, o tipo de líquido os jacintos sintetizam num lençol grosso na superfície da água que faz com que este lençol pareça terra firme e permite que estes cresçam tão depressa que, algumas vezes no passado, tivessem de ser queimados para que não tomassem todo o pântano. Aprendi que os jacarés comem pedras achando que são tartarugas e depois não conseguem fazer sua digestão. É por isso que os jacarés tem aquele humor de merda. Sei também que os **cajuns** (descendentes dos colonizadores franceses) são chamados de "coonass" pelos não-cajuns como uma demonstração de discriminação racial, mas que os cajuns transformaram o termo insultoso num elogio, criando enormes adesivos onde se lê "ORGULHO DE SER COONAS". Sei que o nome cajun mais popular é Bordeaux. Se desejo um nome que soe natural para um cidadão comum na Louisiana, procuro no meu catálogo telefônico de Houma até encontrar um nome que me salte à vista: Hatie Duplantis pode ser um bom nome. Assim como Jody Hebert. Se eu quiser saber qual a estrada um personagem teria de tomar para ir de Houma à Alexandria *(NT: dentro dos Estados Unidos, não no Egito. Afinal de contas, não existe PARIS, TEXAS?)*, procuro

num mapa rodoviário dos Estados Unidos. São os pequenos detalhes como estes que fazem com que a sua descrição de um lugar específico seja realística e convincente. Eles podem ser pingados casualmente nos quadrinhos, sem alarde, e serão provavelmente mais convincentes na proporção em que forem triviais e irrelevantes.

Naturalmente, ao considerarmos um ambiente, não é apenas a realidade física do local que deve ser compreendida, mas também a sua atmosfera a realidade emocional. Pegue a Gotham City do Batman, por exemplo. Ela é apenas uma outra versão de Nova Iorque? É um enorme parque de diversões para crianças super-desenvolvidas, cheio de máquinas de escrever e Jack-in-the-box gigantes, povoada por criaturas como o bat-cachorro e duende morcego (bat-mirim, no desenho animado) e bufões extremamente malévolos como o Pingüim e o Coringa? É uma paisagem urbana paranóica e sinistra derivada de Fritz Lang, aterrorizada por tipos deformados e monstros, cujo único defensor é um guardião frio e sem remorsos que se veste de morcego? O modo que você escolhe para tratar o meio que vai alterar todo o caráter da história e é tão importante quanto o efeito final como uma compreensão dos fatores físicos reais que compõem o mundo sobre o qual você está escrevendo.

A abordagem da composição de personagens em quadrinhos têm evoluído, como tudo mais nesta desgraça de meio atrasado, num ritmo dolorosamente lento nestes últimos trinta ou quarenta anos. A abordagem mais antiga vista em quadrinhos é aquela em que a composição dos personagens é maniqueísta, constituída geralmente do "aquele lá é bom" e "aquele lá é mal". Para os quadrinhos e o mundo comparativamente mais simples que eles se dispunham a entreter, isto era perfeitamente adequado. Lá pelo começo dos anos 60, entretanto, os tempos mudaram, e uma nova abordagem para a composição de personagens se fez necessária. Assim, Stan Lee criou uma nova composição de personagens de duas dimensões: "aquele lá é bom, mas é azarado com as garotas" ou "aquele lá é mal, mas poderia ajudar os Vingadores se um certo número de leitores escrevessem pedindo que ele fizesse isso". De novo, na época, isto foi uma inovação de tirar o fôlego, e pareceu um modo perfeitamente válido de se fazer histórias em quadrinhos que tivessem importância no contexto em que estavam sendo feitas. Os progressos desde então têm sido mínimos. Num esforço de acompanhar os tempos, os personagens propriamente ditos tornaram-se mais extremados, embrutecidos, bizarros ou neuróticos, mas a maneira básica de retratá-los mudou muito pouco. Ainda são personagens cuidadosamente definidos sob os dois ângulos, talvez com uma pitada de embromação verbal jogada aqui e ali para animá-los.

Creio que parte da parte da culpa por este estado de coisas se deve à grande adesão sem questionamentos ao bom e velho ditado: **"se você não puder re**sumir um personagem em quinze palavras ele não é um bom personagem". Quer dizer, quem é que disse isso? Por outro lado, certamente é possível definir o personagem e as motivações do Capitão Ahab numa frase bem elaborada como um "louco aleijado que alimenta rancor contra uma baleia". Herman Melville, obviamente, achou melhor se aprofundar um pouquinho mais no serviço. Parece-me que o melhor que se quis dizer realmente com aquela frase um tanto quanto falsa é algo do tipo **"se um personagem não puder se resumido em quinze palavras ele não deve ser vendável a um público jovem, que presumivelmente têm atenção limitada e breves surtos de inteligência"**.

Estas leis não escritas e esta sabedoria convencional são realmente a maldição da indústria, ou, pelo menos, uma de suas maldições. O problema é que elas tendem a envolver as pessoas numa certa maneira de refletir sobre as coisas. É óbvio que se o nosso personagem precisa ser descrito em quinze palavras, você se inclinará em direção a um personagem de quinze palavras algo como "*um tira cínico cujos pais foram assassinados, o que o compele a empreender uma guerra secreta contra o crime*". Ao mesmo tempo em que isto possa representar os primórdios de um personagem elaborável, a tendência é de que o roteirista não enxergue muito além do esqueleto de quinze palavras. Uma ou duas vezes a cada episódio ele fará com que o personagem diga alguma coisa cínica e recorde-se de sua carreira como policial. Além disso, um dos personagens secundários provavelmente dirá, a certa altura, "*Francamente, você é tão cínico!!!*". Ao que nosso herói responderá: "*O que você queria? Lembre-se, eu já fui tira!*". Se o roteirista for relativamente habilidoso, pequenas sutilezas de personalidade serão introduzidas no esquema... é revelado, por exemplo, que nosso ex-tira cínico também coleciona selos. Estranhamente, isto geralmente se ligará de algum jeito à premissa inicial de quinze palavras: "*Bem, aqui estou, com meu álbum aberto na minha frente, colando selos. Eu não estaria fazendo isso se ainda fosse um tira. No duro, quanto mais eu penso nisso, mais cínico eu fico*".

Se o escritor for ousado, sentirá a necessidade de explorar o personagem numa profundidade maior. A questão é que não importa quão profunda venha a ser a alma do personagem; ela ainda terá quinze palavras de largura. Talvez o escritor dedique todo um ensaio ao personagem, tentando desvendar os mistérios de seu passado através de um **flashback** ou algo assim. A história terá um ponto central e um tema, tal e qual devem ter as histórias, girando provavelmente em torno de "O que foi mesmo que tornou este personagem tão cínico?". Ao longo das vinte e tantas páginas atravessaremos os primeiros anos de formação do personagem até alcançarmos o evento apocalíptico, bem no auge da história: "*Eu estava sentado lá, apenas vendo meu álbum de selos e a coleção sem preço que tinha consumido anos da minha vida para ser composta, quando, de repente, percebi que , uma vez que o burro aqui havia empastelado aqueles selos com cola e os* ***grudado*** *direto no álbum, ficava impossível averiguar seu valor eles já não possuíam valor algum. Então, eu compreendi que o universo não passava de uma piada cruel sobre a humanidade e que a vida não tinha sentido. Tornei-me cínico sobre a existência humana e pude ver que a estupidez intrínseca a todo esforço humano. Nesta altura, decidi me integrar à força policial*"

O ponto é que se as premissas iniciais de trabalho sobre as quais os personagens são construídos são limitadas e progressivamente rígidas, assim são também os próprios personagens. Se os roteiristas de quadrinhos conseguirem desenvolver os seu de composição de personagens até um nível onde se acompanha mudanças, talvez não fosse uma má idéia jogar fora alguns destes modelos gastos e encarar o problema de uma outra forma. Um ponto de partida lógico seria simplesmente sair e observar as pessoas. Considere a estrutura do caráter das pessoas à sua volta e também a sua própria personalidade com a maior frieza e objetividade que conseguir. Depois de pouco tempo você irá descobrir que quase ninguém pode ser descrito em quinze palavras, pelo menos não de uma maneira relevante e significativa. Você também notará que as pessoas moldam seu comportamento dependendo de com quem elas estejam conversando. Ficam com a voz diferente quando falam com seus pais e quando falam com seus colegas. Variam a atitude e disposição a cada hora. Farão com freqüência coisas que são, aparentemente, fora de sua

personalidade. Observações simples e sutis como estas ajudam a equipar a mente criativa em direção a uma compreensão mais completa da composição da personalidade do que a que é oferecida por algumas breves generalizações sobre os fenômenos em geral.

Vale a pena observar como as pessoas em outras áreas resolvem a questão da autenticidade humana. Um artista que quer aprender a retratar o corpo humano realisticamente provavelmente começará desenhando modelos vivos, observando como as pessoas param, se inclinam e se movimentam. A não ser que sejam incrivelmente burros, não tentarão captar a vida em suas figuras por meio de declarações pouco confiáveis como "figuras bonitas têm queixos salientes" ou algo assim.

Estude a si próprio e às pessoas à sua volta com detalhes e tente não perder nada... Cada nó na voz e hesitação, cada nuance vaga na postura corporal ou gesto inconsciente das mãos. Ouça como falam e tente reproduzir suas vozes dentro de sua cabeça com todos os trejeitos e maneirismos. Mesmo que, muito provavelmente, você nunca tenha, em toda a sua carreira, sucesso em criar um personagem que seja totalmente verdadeiro, ao menos o esforço o trará mais perto deste objetivo e à compreensão dos problemas envolvidos.

Outro instrumento útil para a composição de personagens pode ser extraída do teatro. Já mencionei antes que procuro adotar um método de abordagem na composição de personagens sempre que possível e que parece estar dando resultados. Como por exemplo de como eu abordaria um personagem por este método, eu citaria o modo de como



Etrigan, o Demônio foi tratado nos nos 25, 26 e 27 da revista SWAMP THING (*publicados pela Ed. Abril nos nos 27, 28 e 29 da revista SUPERAMIGOS*). Elaborar a personalidade de Jason Blood não apresentou nenhuma dificuldade real, mas, uma vez que o Demônio representava e fato uma criatura do inferno, eu percebi que seus mecanismos interiores, sua psicologia, exigiam alguma reflexão. Eu sabia que ele seria um personagem baixo e atarracado, e depois saquei que ele seria muito intenso e inflexível, em conseqüência de passar a vida no inferno. Imaginei seu peso enorme, como se ele fosse de ferro maciço, e sua temperatura interna quase tão quente quanto o magma. Isto sugere um tipo de intensidade febril em suas ações e pensamentos de acordo com seu peso esmagador, resultado de sua densidade poderosa.

Eu notei que nos esboços originais do John e do Steve (John Totteblen e Steve Bissete, os desenhistas da série) para sua proposta de tratamento do personagem, que as presas eram mais pronunciadas e a boca tinha uma leve fenda no lábio superior, como a dos felinos. Isto sugeria que a voz do personagem seria um pouco distorcida, a fala alterada pela deformação do lábio e pelos dentes.

Munido de todas estas informações, eu fechei as cortinas do meu estúdio para que os vizinhos não se assustassem e chamassem o assistente social (*provavelmente o equivalente inglês ao pessoal que encaminha as pessoas ao Juqueri*) ou algo do gênero e tentei imaginar o que sentiria se fosse de fato o personagem. Imaginei o peso enorme de meu corpo, que agora estava muito menor, e vi que isto traria aos movimentos corporais um impulso terrível. Mantendo a natureza feroz sugerida pelas presas frontais, experimentei a sensação de me encurvar como o Quasímodo (o corcunda de Notre Dame) e mancar. Depois que senti que obtiver a sensação física do personagem, eu experimentei a voz, arreganhando os dentes e levantando o lábio superior até ficar difícil falar com clareza. Para fazer sentido, afinal pareceu necessário falar muito devagar, o que sugeriu um tipo de voz como a de um toca-discos desligando, muito gutural e grave. Finalmente, percebi que a voz exata que procurava era do tipo de voz como a de Charles Laughton no filme "Motim", eletronicamente distorcida. Uma vez escolhida a voz e a postura do personagem, você pode gravar na mente a impressão para evocá-la quando chegar a vez de pôr o personagem nos eixos e produzir diálogos realistas para ele.

Uma conclusão que cheguei é que quase todos têm um número praticamente infinito de facetas em sua personalidade, mas enfatiza apenas parte delas na maior parte do tempo. Todos temos partes de nós mesmos que são cruéis, mal intencionadas, covardes, devassas, violentas, gananciosas... Se descrevermos um personagem com estas características, devemos nos preparar para olhar para regiões da nossa personalidade com as quais nos sentimos menos confortáveis de frente e fazer uma avaliação honesta do que vemos. Por outro lado, todos temos lados que são nobres, heróicos, desprendidos ou amorosos, admitamos ou não. Ao criar um personagem nobre, você deve antes tentar ver em você mesmo qualquer faísca de nobreza, mesmo que a possibilidade da existência dela pareça a mais improvável nos seus piores momentos.

Quanto mais audacioso você ficar na composição de seus personagens, mais confiante ficará em enfrentar os problemas mais específicos e emaranhados do trabalho. Como um escritor branco, do sexo masculino e heterossexual praticante, por exemplo, como vou poder escrever sobre um homossexual, um negro ou uma mulher? Teoricamente, é claro, seria mais fácil escrever sobre pessoas de uma outra cor, gênero ou inclinação sexual do que sobre vegetais animados, whermeuschen ou criaturas do abismo. O ponto em que isto pode dar pra trás é que, se você compreender seu vegetal ambulante de modo equivocado, poderá ofender e magoar alguém que possa sentir-se mencionado. Lidar com a vasta multidão de diferentes tipos de personagens que você provavelmente criará no decorrer de sua carreira de roteirista é, ao mesmo tempo, absorvente e exigente. Num dia, você será o infanticida de Nova Iorque; no dia seguinte, uma criatura transparente de Altair 4; no outro, uma freira de setenta anos cuidando dos sobreviventes da segunda praga de Londres de 2237. Você será forçado a ponderar sobre pessoas que são política ou moralmente ofensivas para você e a tentar compreendê-las.

Isto pode ser tanto pessoal quanto profissionalmente compensador, mas o resultado principal é que, ao escrever sobre os personagens no curso de seu trabalho, você chegará a um grau ajustado de cuidado e pretensão e ao grau exigido de autenticidade ou estilização com a completa noção dos princípios envolvidos. Lembre-se de que todos os envolvidos são personagens, mesmo que aquele que , por acaso, passeia pela cena mudo e sai calado, nunca mais reaparecendo. Mesmo que você não disponha de tempo e não possa gastar os tradicionais sete dias da semana nisso, você devia, pelo menos, Ter certeza de que pensou no assunto tanto quanto tenha sido necessário.

**Alan Moore's on writing for Comics** (sobre escrever para os quadrinhos - 3ª parte)

Agora que temos a idéia, a estrutura, a abordagem narrativa, o ambiente e os personagens discriminados, suponho que se deva pensar também em propor o enredo (embora, como você já deve ter deduzido, se é que você já leu bastante dos meus trabalhos, eu quase não posso me incomodar com esta formalidade). Afinal, que diabos é um enredo? Que cara tem? O enredo não é o ponto principal da história ou sua principal razão de ser. É algo que está ali mais para realçar a idéia central da história e os personagens que se envolverão nela do que para dominá-los e forçá-los a se encaixarem em suas limitações. Enredo é a combinação ambiente-personagems apenas com o elemento tempo acrescentado a eles. Se a combinação de ambiente e personagens pode ser chamada de "**situação**", então , enredo é uma situação vista em quatro dimensões.

Usando o exemplo que apanhei do excelente "Relatório sobre a Probabilidade A" de Brian Aldiss, pensemos numa coisa diferente das histórias em quadrinhos para termos uma outra perspectiva da idéia. Consideremos um pintura em particular, "O Pastor Mercenário", do pré-rafaelita William Holman Hunt.



Neste quadro, vemos uma jovem nos encarando em primeiro plano, em meio a uma bonita e luminosa paisagem pastoral, banhada pela luz dourada do poente. Agachado ou ajoelhado, logo atrás dela, vemos um jovem, o pastor do título. Ele está com um braço erguido por trás dos ombros dela, como se estivesse a ponto de estabelecer uma intimidade física, envolvendo-a num abraço. Contudo, no momento retratado, sua mão ainda não a tocou. Presa nas palmas da mão, ele traz uma pequena mariposa "esfinge-caveira" (nota do tradutor: inseto que tem estampada em suas asas a figura de uma caveira). Tanto a expressão do belo pastor como a da jovem são ambíguas. O pastor parece lascivo e a moça parece empolgada. Vista sob outra luz, a expressão dele é um pouco mais sinistra, enquanto a dela é a de alguém sufocada pelo susto. Atrás do casal, nos campos ingleses banhados em ouro, um rebanho de ovelhas vagueia sem rumo e sem proteção enquanto o pastor passa o tempo com a bela jovem sobre o relvado logo acima do pasto. O pastor parece sorrir ao se preparar para mostrar o inseto, e ela não parece incomodada com sua aproximação. As ovelhas pastam, a mariposa se agita, o momento está suspenso, sem passado ou conclusão. É apenas um segundo, extraído de um continuum sobre o qual não sabemos mais nada. Não sabemos nada sobre o passado deles onde o pastor cresceu ou mesmo onde passou a noite anterior. Não sabemos se a mulher fora até lá por acaso ou se havia combinado de se encontrar com ele antes. De seu futuro sabemos menos ainda. Quando ele mostra o inseto, ela se encanta ou se assusta? Farão amor ali mesmo, ou apenas conversarão ou brigarão? O que acontecerá com as ovelhas, deixadas sem guarda? Com um olho no simbolismo aparentemente sinistro da esfinge-caveira, existirá algo mais ameaçador implícito na cena?

Não algo necessariamente melodramático como o pastor estar prestes a estrangulá-la, mas, talvez, uma menção à morte e à maneira como dissipamos a essência da vida? Este momento eterno que vemos, aprisionado na tela, é o começo de um relacionamento, ou o final? A beleza de uma boa pintura está no fato da mente e dos sentidos poderem vagar eternamente nela, seguindo seu rastro e percorrendo seus caminhos neste lugar onde o tempo está suspenso. "O Pastor Mercenário" nos expõe a situação. A situação não muda, mas nós nos deslocamos dentro dela, apreciando seus sutis meandros em perspectiva e significado.

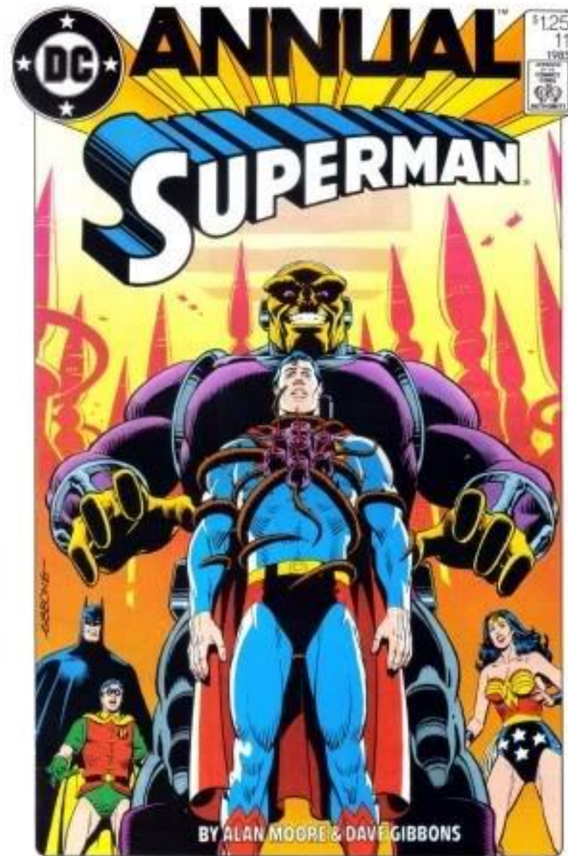
Se, então, acrescentarmos a dimensão **tempo** a esta situação, a obra de arte fica completamente alterada. Ao invés de apresentar infinitas possibilidades, elas seguiriam uma única rota definida. A composição dos eventos ao longo desta rota definida. A composição de eventos ao logo desta rota é o enredo. A moça na pintura nota a mariposa e fica curiosa e também um pouco assustada. Trava-se então um diálogo entre o charmoso pastor e a moça, que está fascinada por ele. Fazem amor depois de libertarem o pequeno inseto. Depois disso, descobrem que o rebanho foi roubado ou se perdeu neste meio tempo. Em vez de enfrentar a fúria do raivoso fazendeiro que o empregara para cuidar do rebanho, o impulsivo servo decide fugir da região e procurar emprego em outro condado. Depois de algumas semanas a moça percebe que está grávida. Seu pai e seus irmãos ficam sabendo e juram caçar o pastor e dar-lhe uma escolha ou casa ou morre - ... e etc, etc, etc. Confesso que a versão acima é uma extrapolação desajeitada e feia sem nada daquele charme, sutileza ou poesia da pintura original, mas creio que esclarece o ponto de que compor o enredo é um tipo de fenômeno de quatro dimensões, tomando **tempo** como a quarta dimensão. A situação retratada na própria pintura é uma representação de um mundo tridimensional que, com a adição do tempo, torna-se quadridimensional e passa de **situação** à **enredo**.

Portanto, para apropriar-se do processo de criação de enredo de um modo válido, você deve tentar raciocinar quadridimensionalmente. Veja o mundo em que vivem seus personagens como um continuum com passado, presente e futuro. Veja a forma do todo, então você está mais apto a enxergar como os elementos dentro do projeto global se relacionam de modo muito mais claro. "WATCHMEN" foi criado justamente desta forma. No tempo real, a história começa em outubro de 1985 e termina alguns meses depois. Tenho todos os eventos abrangidos neste período, encaixados precisamente. Em termos mais amplos, no entanto, a história reporta-se a eventos que vão desde 1940, com seqüências individuais que se dão nos anos 40, 50, 60, 70... a impressão que temos, espero, é que um mundo com sentido de profundidade e com uma história verossímeis, junto com personagens que compartilham esta qualidade. Ao ser capaz de enxergar um período de 45 anos de história relativa do mundo onde se situa minha trama antes mesmo de tentar escrever uma única sílaba sobre aquele mundo, fui capaz de observar parâmetros de eventos e eventos que se espelhavam conceitualmente, elementos potencialmente interessantes da história e de sua narrativa que eu poderia enfatizar e trazer à tona conforme o progresso da história. Pude notar oportunidades de amarrar elementos do enredo ou da estrutura temática e apresentar um todo mais coerente e efetivo como resultado. Ainda, uma vez tendo a história e seus vários personagens planejados em profundidade, talvez se note justamente de personagens ou eventos interessantes que ocorreriam logicamente a uma certa altura e que poderiam sugerir um ou outro diálogo interessante.

Estabeleça seu continuum com um formato quadridimensional com comprimento, largura, profundidade e tempo, e então tome um único fio de narrativa que o conduza pela paisagem que você criou da forma mais interessante e reveladora possível, seja ela realista ou de um terreno mais abstrato e psicológico. Este fio de narrativa é seu enredo. Enquanto o enredo se desloca através do continuum bem visualizado que você criou para ele, você achará fácil extrair uma impressão real e agradável se desenrolando paralelamente dentro da história que você está definitivamente narrando. Um bom exemplo disto são as palavras que Jaime e Gilbert Hernandez criaram em "LOVE & ROCKETS". Nas histórias "Locas Tambien" e "Mechanics" do Jaime, temos a sensação de um único corpo de detalhes verossímeis pairando além dos limites dos quadrinhos e da própria história. Depois de vermos por vários meses "MÍSSEIS DE OUTUBRO" pichados pela cidade, descobrimos que este é o nome da banda de Hopey, da mesma forma casual que descobrimos que seu nome é "Glass" ou que sua tia, Vicky Glori (*nota do tradutor: faltou o autor ler com atenção, essa aí é a tia da Maggie, não da Hopey*), ganhou uma controvertida luta contra Rena Titañon. Em "Heartbreak Soup", Gilbert produziu um trabalho igualmente notável na sua descrição da comunidade de Palomar num período de quinze ou vinte anos. Observando Jesus, Heráclio, Vicente e outros crescerem e estabelecerem suas vidas quando adultos. Vemos a Xerife Chelo começar sua carreira como bañadora ("uma mulher que dá banho em homens" *nota do tradutor: pode parecer piada, mas esse tipo de serviço era comum em comunidades chicanas dos anos 50*) antes de ser expulsa dos negócios pela bela Luba e obrigada a ingressar na força da lei. Em seqüências posteriores vemos com que perfeição ela assumiu sua nova vocação e observamos que ela também está emagrecendo e ficando mais atraente, enquanto Luba começa a aparentar cada vez mais fadiga e consciente do quanto sente falta da juventude e de que está perdendo a beleza. O mundo é genuíno e tridimensional. Leva quinze anos de história para percebermos que Vicente é mais complexado pela sua deformidade que aparentava originalmente ser. Observamos dois filhos de mães diferentes, ambos gerados pelo recém-falecido "jovem estraçalhador de corações" Manuel, brincando juntos durante uma comemoração pública, ao mesmo tempo que a vida adulta prossegue em função deles. Temos a sensação de um continuum completo, dentro da qual todos os elementos assumem seu próprio grau de importância e tornam-se parte vital da obra de arte total.

Temos uma idéia que desejamos transmitir e um roteiro que realça e revela a idéia de maneira instigante. Compusemos os personagens para viverem a história e um mundo igualmente palpável e verossímil para abrigá-la. O primeiro passo é pegar nossa história que, presumo, foi desenvolvida com um olho em quantas páginas são disponíveis para a impressão, e ver exatamente como ela pode melhor se ajustar às limitações que temos. Como um exemplo de como funciona este processo, eu citaria o meu **Superman Annual** de

1985 (Super Powers #20, no Brasil)




(nota do Mushi: ***ATENÇÃO, SPOILERS ADIANTE!***). A idéia foi examinar o escapismo e os mundos fantásticos dos sonhos, que incluem tempos felizes idealizados no passado e pontos desejados no futuro, onde finalmente alcançaremos nossos almejados objetivos. Eu queria avaliar como estes conceitos seriam aplicáveis e qual seria a dimensão do intervalo que separa a fantasia da realidade. Foi uma história, se preferirem, para as pessoas que eu tenho encontrado pela vida afora que se travam em algum ponto do futuro quando finalmente serão "felizes". São pessoas que dizem "se eu não tivesse casado com aquele homem ou aquela mulher, se eu tivesse continuado a faculdade, se tivesse saído de lá antes, me estabelecido, ido ver o mundo, aceito o emprego que recusei..." ou, que dizem "quando eu pagar a hipoteca, poderei aproveitar a vida. Quando eu for promovido e ganhar melhor, poderei aproveitar a vida. Quando as crianças crescerem, quando eu conseguir publicar meu livro..." São pessoas que se escravizam por sua nostalgia ou por suas expectativas, sendo incapazes de viver o presente até que ele tenha se tornado passado.

O roteiro que escolhi para desenvolver esta idéia envolve a mente do Super-Homem, escravizada por um parasita telepata que insuflava uma ilusão que o coração dele mais desejava... um planeta Krypton que não explodira. Isto é parte de um roteiro sobre um inimigo alienígena do Super-Homem Mongul que quer o herói fora do seu caminho para que ele possa dominar o universo ou o que quer que estes tipos tirânicos normalmente aspiram. A história acontece no dia do aniversário do Super-Homem, na Fortaleza da Solidão, com seqüências simultâneas dentro de sua mente, enquanto ele se imagina em Krypton como se ele ainda existisse. No desenrolar da história, vemos que tal

eventualidade poderia não ser tão feliz quanto prometia à primeira vista, levando o herói finalmente a se desfazer da fantasia. Ao mesmo tempo ele percebe que sua nostalgia por um planeta desaparecido é inútil, como de fato era, e aprende algo sobre si mesmo com a experiência.

Ok... então o problema é como apresentar aquele roteiro e sua idéia principal dentro das restrições que são impostas pelas dimensões da revista, pelo mercado a que se destina, e assim por diante. A restrição mais concreta e imediata é que a revista tem quarenta páginas. Isso implica em ter que ajustar minha historia aquela precisa dimensão sem que ela pareça nem espremida nem esticada. Assim, meu primeiro passo é normalmente pegar uma folha de papel e numerar de um a quarenta, no lado esquerdo. Então esboço as cenas que já estão em mente e tento resolver quantas páginas elas consumirão.

Já resolvi que desejo apresentar um contraste entre o mundo de Krypton nos sonhos do Super-Homem e a realidade de sua situação, paralisado na Fortaleza da Solidão com um fungo alienígena brotando de seu peito, se chafurdando na bio-aura do herói. Para que isso desse certo, eu precisava de fatos interessantes de desenrolando na Fortaleza da Solidão enquanto o Super-Homem está adormecido, e igualmente envolventes acontecendo simultaneamente no "mundo real". Como isto acontecia no aniversário do Super-Homem, parecia lógico que alguns de seus colegas super-humanos aparecessem Mulher-Maravilha, Batman e Robin como realmente viria a acontecer, e dessem margem a alguns incidentes interessantes com Mongul, que estaria cuidando de sua obra.

O esquema grosseiro seria o seguinte: eles chegam, estabelecemos suas personalidades em breves lances e mostramos como reagem. Com os diálogos, permitimos que o leitor saiba que é aniversario do Super-Homem. Estabelecemos que tanto a Mulher-Maravilha quanto a Dupla Dinâmica trazem presentes ela traz um pacote enorme, cujo conteúdo ela não revela de maneira alguma, e Batman e Robin têm uma rosa especial chamada "Krypton", especialmente cultivada para a ocasião. Ao entrarem na Fortaleza da Solidão, encontram o Super-Homem com uma estranha massa de rosas negras brotando aparentemente de seu peito. Ele está imóvel e totalmente inerte. Enquanto eles tentam descobrir o que está acontecendo, Mongul surge e revela os detalhes relevantes que faltam. A Mulher-Maravilha tenta atacá-lo e é vencida com um golpe brutal que a lança pela Sala dos Troféus e faz com que ela atravesse a parede da Sala de Armas, onde as armas alienígenas se revelam inúteis contra Mongul. Enquanto isso, Batman tenta friamente reanimar o Super-Homem, vendo nisso a única saída para a situação. Mais como resultado do desencanto crescente do Super-Homem com o mundo ilusório em que está que pelo esforços de Batman, a criatura se solta e aprisiona este último. É nesta altura que, livre da influencia da criatura, o Super-Homem desperta. A fantasia que ele vivera acaba e os dois extremos da narrativa se unem enquanto os eventos se dirigem para o clímax do episódio.








Ok... uma vez com isto organizado, eu precisava desenvolver um esquema similar para os eventos na imaginação do Super-Homem: abrimos em Kryptonópolis, onde estabelecemos que ele vive como Kal-El, tem esposa e dois filhos e é um arqueólogo que trabalha por longas e cansativas horas. Ficamos sabendo que Krypton está numa fase de declínio social. O pai de Kal-El, Jor-El, foi expulso da comunidade científica, uma vez que suas previsões quanto ao destino de Krypton demonstraram ser infundadas e, com a morte de sua esposa, Lara, ele se tornou um homem frustado e amargurado, inclinado a grupos políticos extremistas na tentativa de interromper o declínio que vê nos padrões de vida kryptonianos.




Isto o leva a entrar em conflito com seu filho, que é mais liberal, e os dois se desentendem. Vemos tais eventos culminarem quando sabemos que a prima de Kal-El, Kara, foi atacada e ferida por membros armados de um grupo de campanha pela abolição da Zona Fantasma e que alimentam um ressentimento intenso contra quem quer que seja ainda que remotamente ligado ao criador daquele projeto Jor-El. Preocupado com estes acontecimentos, observamos Kal-El e sua família tentando abandonar Kryptonópolis tendo como pano de fundo um desfile de tochas, disparos e manifestações enquanto Krypton começa a se deslocar cada vez mais rapidamente em direção ao colapso. Finalmente, Kal-El não pode mais aceitar os termos da fantasia e não se sente mais preparado para pagar o preço miserável para sustentá-la. Ele rompe com a fantasia para encontrar Batman prisioneiro do parasita, quando os dois extremos da história se encontram.

O próximo passo foi integrar estas seqüências num todo coerente, de forma que corressem paralelamente durante toda a primeira metade das quarenta páginas. Isto quer dizer, eu tive que dispor tanto as cenas da fantasia do Super-Homem quanto as cenas dentro da Fortaleza com Batman e Cia., decidindo por alto o que devia ir em cada pagina com um olho no resultado final dela, que deve conter uma cena completa. Eu sabia que toda esta parafernália precisava ir no começo do álbum, cobrindo as 25 primeiras paginas. Isto queria dizer que eu devia entrelaçar as duas linhas da narrativa em articulações bem sincronizadas e tentar trazer os dois extremos em direção ao auge aproximadamente ao mesmo tempo. Ao estabelecer um bom começo para a historia eu tive uma posição imediata: ou eu começava com a chegada dos super-heróis visitantes ou podia atirar o leitor direto na fantasia do Super-Homem sem qualquer explicação. Como parecia mais lógico que esta última alternativa tenderia mais a surpreender e instigar o leitor, decidi abrir com uma cena que se dá na Krypton ilusória do sonho do Super-Homem produzido pelo parasita. O efeito esperado sobre o leitor era algo como "O quê? Onde estamos? Em Krypton? Mas Krypton não explodiu? Ué... lá está Kal-El, com a mesma idade que tem hoje na Terra, mas parece meio diferente. Parece... comum, está usando óculos, tem um emprego regular, esposa e dois filhos. O que está acontecendo?" Se esta primeira página for intrigante o suficiente, então você já conseguiu evoluir bastante no processo de "fisgamento" do leitor. Ao estabelecermos esta situação básica nesta Krypton imaginária, viramos a página e passamos direto para o Círculo Ártico, para a chegada dos três visitantes para o aniversário do Super-Homem. Enquanto mantém um dialogo casual porém revelador, eles entram na fortaleza. Sabendo que as páginas 2 e 3 estão respectivamente na mão esquerda e direita, pareceu vantajoso aguardar qualquer grande cena de impacto visual até a pagina 4. Uma vez que há uma quebra de seqüência depois da página 4, e, como gosto muito de quadros que tomam toda a página, tanto para chamar o título da história como para dar à premissa sugerida o seu devido peso e ocasião, enfatizando o começo propriamente dito da historia, a pagina 4 é o auge da introdução: o Super-Homem paralisado com um sinistro tumor negro e vermelho brotando de seu peito. Com sorte, o leitor está curioso com este estado de coisas insólito o suficiente para pular os anúncios de Figos e Maçãs Newton até a página 5, no verso da folha, onde mostramos as reações dos companheiros do Super-Homem, tentando adivinhar o que acontecera ao seu colega. A pagina se encerra com um close do rosto do Super-Homem olhando para o nada enquanto Batman, atrás dele, comenta que o amigo se acha num mundo particular. Levamos o olhar para o topo da página 6.







Aqui, temos uma imagem que evoca o quadrinho anterior. Mais uma vez, Kal-El olha para o nada, mas estamos de volta a Krypton, no sonho do Super-Homem, quase literalmente num "mundo particular". Assim, a coincidência de imagens e a ironia do comentário de Batman fornecem uma transição suave e semi-significativa entre as duas cenas sem perder a atenção do leitor. Na página 6, mostramos a relação entre Kal-El e a sua mulher, com um certo teor de detalhes emocionais, usando seu diálogo para dar ao leitor informações sobre como está a situação deles. A pagina termina com uma tomada noturna do edifício onde eles vivem contra um céu azul e rosa, imediatamente após Kal mencionar que vai visitar seu pai no dia seguinte.

Viramos a folha e temos uma tomada mostrando um outro edifício kryptoniano, desta vez com um céu matutino, amarelo, laranja e vermelho ao fundo. Ainda estamos em Krypton, obviamente, e é igualmente obvio que é manhã do dia seguinte. Passamos ao encontro de três páginas de Kal-El e seu amargurado pai, que se encerra na página 9, com Jor-El esmigalhando raivosamente uma árvore ornamental de vidro no terraço e esmagando um pássaro de vidro, retratado no momento em que alimentava um filhote. A última tomada é da cabeça decepada do pássaro, com um verme de vidro ainda no bico. Ao mesmo tempo em que isto nos sugere uma imagem simbólica do rompimento da relação pai-filho entre Kal-El e seu velho, há uma ligação oblíqua com a legenda do próximo quadro, que diz: "na verdade, é só uma questao de juntar as peças". Esta frase, na realidade ligada à observação de Batman em seu processo dedutivo aplicado na investigação do que se dera com o Super-Homem, tem também aparente importância em relação a imagem do pássaro despedaçado, deixado no chão em fragmentos impossíveis de serem reconstituídos. Isto nos leva à página 10, onde principia uma cena de quarto de página em que Mongul chega e luta com a Mulher-Maravilha. Termina com o vilão dizendo "Obrigado.

Acho que isto responde à minha pergunta", enquanto atinge a heroína, com o Super-Homem ao fundo, inerte, olhando para o vazio. Na próxima página, temos novamente uma cena em Krypton, no hospital. Em primeiro plano, temos a mãe da Super-Moça, Allura. Ao fundo, aproximadamente na mesma posição relativa em que se encontrava no último quadrinho, Kal-El entra no hospital. Allura interroga desesperadamente uma enfermeira sobre as condições de sua filha e diz: "Eu fiz uma pergunta!". Isto prossegue de modo similar, indo para frente e pra trás, até chegarmos à página 25 e alcançarmos o despertar do Super-Homem.

Uma vez mapeada a primeira parte do álbum, fui capaz de enxergar quanto espaço disponível eu tinha para coordenar os eventos até o final. Eu sabia, por exemplo, que precisava de uma página final forte, precedida de uma ou duas páginas gastas apenas com as conclusões de ação e o estabelecimento de um estado de espírito de retorno à normalidade e reflexão sobre as lições que aprendemos. Isso consumiu mais ou menos umas quatro paginas. Quero dizer, restavam as páginas 26 a 36 para a ardente batalha final entre o Super-Homem e Mongul, o que parecia ser a duração correta.



Usando o mesmo procedimento aproximado como antes, eu então procurei interromper esta seqüência de ação de dez páginas com um jorro interessante de eventos menores enquanto o Super-Homem e Mongul se espancam pela fortaleza. Para fazer isto funcionar, consultei exaustivamente o esquema da Fortaleza da Solidão, emprestado pelo meu desenhista, Dave "Fanboy" Gibbons. Eu sabia que o Super-Homem primeiro cairia sobre Mongul na Sala de Armas, onde o gigante alienígena espancava a Mulher-Maravilha. Se Mongul acertasse o Super-Homem com força o bastante para arremessá-lo através do teto, ele pararia no Zoológico Alienígena, imediatamente acima. Eles, então, se batendo pelo Zoológico, chegariam à Sala de Comunicações com seus arquivos de computador. Se, a esta altura, se jogassem no chão, se estatelariam diante da estátua gigante de Jor-El e Lara sustentando o globo de Krypton no meio deles. Este parecia um ótimo local para encerrar a

batalha, com seu eco inerente do mundo onde o Super-Homem passou metade da historia em sonho. Enquanto isso acontecia, acompanhamos os progressos de Robin em lidar com o organismo alienígena que ele retirara de Batman. Ele segue o rastro de destruição deixado por Mongul e Super-Homem, chegando finalmente até os dois, a tempo de trazer o elemento vital para a derrota do vilão. De novo, isto tinha que ser feito de modo natural, trazendo os dois extremos da narrativa (Robin/parasita e Super-Homem/Mongul) ao auge simultaneamente.



Mongul finalmente é derrotado por aquele organismo que pretendera usar para aprisionar o Super-Homem. Depois de uma conclusão de três páginas, na qual os heróis se descontraem e conversam depois da luta, temos Batman entregando sua rosa "Krypton", especialmente cultivada, que fora esmagada durante a luta. O super-Homem aceita com calma a morte da rosa, e, por extensão, a morte de Krypton, dando um ponto emocional contido para o encerramento da história, com a idéia central razoavelmente explorada e ao menos parcialmente resolvida. A página final, evocando a primeira página, nos dá uma tomada da terrível e sangrenta realidade vivida por Mongul sob a influência do parasita, mostrando que ele está mais desesperadamente proso dentro de seu sonho do que jamais estaria o Super-Homem, nos dando um contraponto ao eventual sucesso deste último com sua eventual derrota.




Bom, temos a história completamente dissecada com uma compreensão aproximada do que vai em cada página, bem como com a compreensão de como os elementos dispersos que analisamos estão trabalhando conjuntamente para formar um todo. As únicas etapas restantes são meramente processos criativos finais no alcance da trilha correta, tanto na narrativa verbal quanto da visual.

A lapidação da linguagem é importante, pois naquele linguajar canhestro, chato, ou sem vida residem chances muito altas de desinteressar o leitor em relação ao enredo que você deseja narrar. Você deve aprender como usar as palavras com o máximo de sua habilidade, mais uma vez aplicando o raciocínio realista aos procedimentos envolvidos. É fácil desenvolver uma sensibilidade visual, por exemplo, ainda que seja mínima, como a minha, adotando o hábito de fazer rabiscos esquemáticos de cada página antes de escrevê-la, mostrando os elementos visuais que vão em cada quadrinho. Você recolherá uma idéia do que é possível mostrar em cada quadrinho, e você terá uma noção de como se constituirá uma frase completa; há muitos closes de rostos ou tomadas de vultos? São todos vistos do mesmo angulo sem-graça? Este quadro onde você quer estabelecer um sentido de ameaça não teria mais efeito se fosse visto de cima, de modo que sentíssemos quase que subliminarmente alguém observando os personagens de cima, desprevenidos lá embaixo, pronto para atacá-los? Isto seria melhor se fosse uma seqüência de três quadrinhos ao invés de um só, usando o quadrinho restante para alguma outra coisa? Há muitas informações espremidas neste quadrinho e, neste caso, há espaço na página para distribuí-

los em dois quadrinhos, de modo que seja lida mais suavemente? Dicas deste tipo permitirão ao desenhista compreender o efeito que você busca e o propósito por trás dele, o que ele poderá usar como ponto de partida para quaisquer informações visuais que ele deseje acrescentar à sua história, tendo em mente que ele, com quase toda certeza do mundo, terá uma sensibilidade (ou intuição) visual 50 vezes mais sólida e confiável que a sua (*nota do tradutor: desde que você não esteja trabalhando com um tapado ou um incompetente, é claro!*)